





大众软件

6

2015年6月

读我懂你，悦享应用娱乐未来

BATMAN
ARKHAM KNIGHT

专题企划
科幻游戏编年史

特别策划 不一样的影像——特别的旅游记忆

新品初评 雷神911M笔记本电脑 / 斗龙闪猎Plus+智能鼠标 / 华为荣耀畅玩4C电信版手机

前线地带 蝙蝠侠：阿卡姆骑士 / 星球大战：前线 / 杀戮空间2

评游析道 血源 / 战地：强硬路线 / 德军总部：旧日之血 / 孤岛惊魂4：雪人谷 NBA 2K15 / 符石守护者

龙门茶社 游戏与下一代的故事

ISSN 1672-0148
06
9 771672 014022
国内统一刊号 CN45-1304/TP

第二届中国游戏产品经理大会

六月激情开幕

这是一场集 厂商、渠道、媒体、投资、政府为一体的产业盛会
挖掘杰出游戏经理人，发现高品质IP，打造游戏产业新动态

关注游戏工委官方微信
一手掌握产业最新动态



【第二届中国游戏产品经理大会】

会议时间：2015年6月30日　　会议地点：北京国际会议中心

13：00 嘉宾、媒体、会众现场签到
14：00 开场视频
14：02 主持人开场
14：05 游戏投资方向（清科创投）
14：20 2015新作动态
（百度 | UC | 360 | Donews，VP以上）
1. 中国游戏2015大趋势
2. 玩家眼中大作和厂商眼中大作的区别
3. 泛娱乐战略是否适合所有中国游戏厂商
4. 移动游戏领域的无限可能

15：00 游戏大作暑期档发布推介-RPG类
18：00 游戏大作暑期档发布推介-卡牌类
游戏大作暑期档发布推介-其他类
（腾讯 | 网易 | 百度 | UC | 360 | 小米 | 触控 | 游族 | 完美世界 | 畅游 | 昆仑 | 蓝港 | 骏梦 | 胡莱 | 中青龙图 | 飞流 | 光宇
18：00 17173主编 | 腾讯游戏主编 | Donews主编 | 玩客主编 | 手游龙虎豹主编）
会议结束

（拟邀嘉宾名单）













第二届中国国际IP大会

六月激情开幕

这是一场为国内外游戏厂商提供的盛会，旨在为游戏产品经理，IP资源，游戏研发与运营等提供一个全方位、立体的学习、推广交流商务平台。

关注游戏工委官方微信
一手掌握产业最新动态



【第二届中国国际IP大会】

会议时间：2015年6月29日　　会议地点：北京国际会议中心

13：00　嘉宾、媒体、会众现场签到
14：00　开场视频
14：02　主持人开场
14：05　领导讲话
14：20　企业阐述IP数据分析（百度 | 腾讯，VP以上）
主题一：一桥飞度诚通途——IP大数据交易平台连接下的网络文学与游戏产业
主题二：大数据让IP合作走向理性
主题三：反其道而行之——更为成熟的IP推进
14：50　黄金IP对话（腾讯 | 红杉 | 阅文 | 完美世界 | 边锋 | 奥飞，VP以上）
对话主题：IP值千金，知名IP的那些事
分话题一：如何界定IP价值，如何选择IP
分话题二：IP新趋势，是否应主动催生著名IP

15：20　游戏企业中意IP（小米 | 昆仑 | 蓝港 | UC | 畅游 | 骏梦 | 墨麟 | 游族 | 飞流，VP以上）
对话主题：厂商与IP的那些事
分话题一：外来的和尚好念经
分话题二：武侠能走多远
15：50　IP现场分类视频发布
文学，影视、游戏、动漫
UC | 完美 | 畅游 | 墨麟 | 游族
骏梦 | 飞流 | 胡莱
16：20　选择优秀重点IP现场推介
（中国移动 | 百度 | 阅文
边锋 | 完美世界 | UC | 网易
畅游 | 联众 | 蓝港 | 胡莱 | 飞流
骏梦 | 游族 | 奥飞动漫 | 墨麟）
18：00　大会结束

（拟邀嘉宾名单）















不一样的影像
特别的旅游记忆

各种新型旅游产品正改变着我们传统的旅游方式，与此同时新型电子产品也在改变着我们保留旅途记忆的方式，传统的DC、单反甚至手机拍照已经落伍，无线拍摄、佩戴方式、三防设备，甚至是无人机方兴未艾，而旅行相册、日记更是被各种线上与线下的即时分享方式所取代。在不一样的地方，以不一样的方式，留下特别的旅游记忆，正成为年轻旅行者的新选择。



2015年6月 总第479期

本期目录

P10



游戏和下一代的故事

时光飞逝，世界变化的速度已经远远超过了我们的想象。当你还在回忆当年和小伙伴们在街机房“挥汗如雨”时，也许你的孩子已经吵着向你索要你一台最新的家用机了。不同的年代我们玩不同的游戏，而作为伴随着游戏长大的一代，我们又会如何看待我们的下一代呢？



评游析道

游击9课

在线争锋

极限竞技

桌面游戏

龙门茶社

TOPTEN

读编往来

钢铁战线
雷神911M笔记本电脑

■ 魔之左手

作为广受欢迎的网售游戏本品牌，雷神已经发展成为拥有多个不同定位产品线的大家族，911系列无疑是其中的旗舰级产品，不仅拥有最高配置的机型，而且在设计上追求个性化。近期911系列的最新产品911M在众筹市场也取得了重大成功，从另一个侧面说明了雷神品牌与911系列游戏本在玩家心中的地位。尽管本期推出时价格诱人的众筹已经结束，但即使以其正常定价来看，911M系列的性价比同样是相当不错的。



炫目度：★★★★★
口水度：★★★★★
性价比：★★★★☆

◆雷神（ThundeRobot）◆已上市◆6199元起（样品13999元）
◆附件：电源适配器、VIP卡、驱动光盘、说明书、质保证书等◆推荐：追求高颜值和性价比的中高端游戏用户，影音娱乐和处理用户
◆咨询电话：400-699-9999（售前咨询）
◆相似产品：戴尔Alienware（外星人）系列、未来人类（Terrans Force）系列等



雷神911M的流线造型继承自911系列的前作，整体造型灵感来自赛车，但细节略有变化，例如顶盖曲线和灯饰就进行了重新设计，大型品牌Logo及红色灯效、配合金属外壳，使其外形更加醒目且识别度更高。911M全系列都采用15.6英寸全高清IPS屏幕、全尺寸大键程可调背光键盘、ASWD键带有醒目标示、带有红色边框的大型触控板、顶置100万像素摄像头，另外在全金属顶面嵌入的天线可避免信号屏蔽，提升无线连接能力



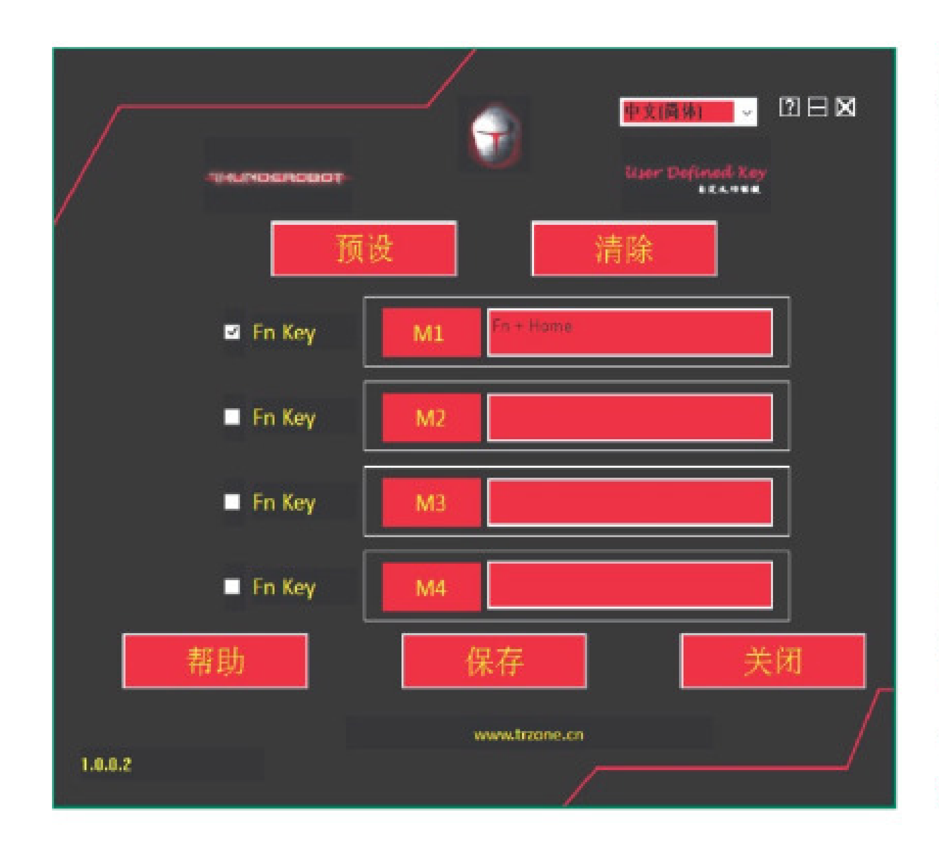
雷神911-M1	
处理器	英特尔酷睿i7-4720HQ@2.5GHz（四核八线程，最高睿频3.6GHz）
内存	16GB DDR3L（8GB×2）
硬盘	256GB SSD+1TB机械硬盘
显卡	NVIDIA 970M（6GB GDDR5显存）+英特尔核芯显卡HD4600
光驱	无
显示屏	15.6英寸，1920×1080
摄像头	100万像素前置摄像头
无线连接	双频802.11n、蓝牙
接口	USB 3.0×3，USB 2.0（支持关机充电），HDMI、VGA、千兆有线网络接口、耳麦接口、麦克风/SPDIF接口、多合一读卡器等
操控	可调背光全尺寸键盘+多点触控板
操作系统	Windows 7中文版

911M分为M1、M2、M3、M4等型号，区别主要在内存、硬盘、显卡、电源方面，我们的样品为911-M1，是911M系列中的最高端型号，除了更高的内部配置外，外置电源也采用180W的最高型号。





911M虽然外形较大，但没有安装光驱，加上顶置式屏幕解放了尾部空间，所以可在周边布置更庞大的散热口，以及更多间距较大、易于识别和使用的常用接口，其中包括3个高速的USB 3.0接口和支持关机充电的USB 2.0接口，后者显然可作为数码设备的“专用”充电接口，解放USB 3.0接口，用于高速移动存储等设备





911M键盘面顶部配有可编程快捷键，用户可根据自己的需求将其设置为最常用的功能或组合键

作为面向中高端游戏玩家的高性能笔记本，雷神911M的性能，特别是游戏性能当然是用户最关心的，我们的性能测试基于原配系统，仅关闭可能打断测试过程的杀毒软件，选择的测试项目更偏向实际游戏和实用设置。



雷神911底部采用一体式设计，带有大量散热孔，后部两侧是和尾部一体的散热排风口，另外带有朝下的低音音箱开口

性能测试		
项目	设置	得分/平均帧速
PCMark 8	HOME	3633
	CREATIVE	4332
	WORK	4329
3DMark	Fire Strike	6549
	Fire Strike Extreme	3331
CINEBENCH R15	OpenGL	77.93fps
	CPU	651cb
天堂4.0	1920×1080，最高画质、曲面细分	40.1fps
怪物猎人OL	1920×1080，4×MSAA	34.7fps
最终幻想14	1920×1080，最高画质	80.475fps
生化危机6	1920×1080，最高画质	10663
古墓丽影9	1920×1080，最高画质	41.3fps
MediaCoder手机转码（Intel GPU加速）	平均速度	22X
	压缩比例	1.2:1
Fritz Chess Benchmark	8线程	12928千步/秒

从测试结果看，雷神911-M1拥有出色的日常应用能力和高端计算能力，游戏性能在笔记本甚至PC中都属于很高水平，能够在全高清分辨率下以最高画质流畅地运行最新高端3D游戏，甚至可以开启4X抗锯齿模式，获得更精细的游戏画面。雷神911-M1内置大容量SSD，可作为系统和常用软件、游戏安装盘，能极大加快系统和游戏启动速度，安装较多日常应用和游戏软件后，开机时间也只有十几秒，休眠状态下则可即时唤醒，做到掀盖即用。其深度休眠的待机时间在一周以上，播放720p影片的续航时间为4个小时左右。

雷神911-M1在满负荷运行时有一定的风扇噪声，但完全在可承受的范围内，底面温度最高的部分会达到40℃，不太适合置于膝上使用，甚至连键盘面温度也有明显上升，不过即使是温度较高的右侧也没有达到体温，左侧游戏常用键区最高温度为32℃，虽然可能引起一些手汗，但并不会烫手。

总结： 雷神911M不仅性价比较好，而且外形设计进一步提升，不仅能为用户提供良好的游戏和各种高端应用体验，也很适合带到室外去展现个性。

智者自知
斗龙闪猎Plus+智能鼠标

■ 魔之左手



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★★
性价比：★★★★☆

◆斗龙（Tt eSPORTS）◆已上市◆399元
◆附件：携行袋、装饰贴纸、说明书等
◆推荐：希望提升技术的中端玩家，关注健康的电脑用户◆咨询电话：无（网络服务）◆相似产品：斗龙闪猎鼠标

作为专注电竞设备的品牌，Tt eSPORTS的键鼠不仅提供了出色的性能和手感，而且技术与设计总有惊艳之处，例如闪猎Plus+智能鼠标。虽然智能化在硬件设备中早已不是新鲜的事物，但智能鼠标恐怕还是很少有人听到的，这款鼠标究竟有何不同之处呢？



从名称可以看出，闪猎Plus+鼠标与闪猎（THERON）鼠标有明显的"亲缘"关系，其外形基本与闪猎完全相同，但外壳采用了光滑材质，使用更醒目的红色按键。它拥有闪猎的所有特色功能，而且大部分性能都进行了提升





闪猎Plus+鼠标的设计更适合右手使用，两侧均带有可自定义按键，还有速率显示灯。其侧面的造型比较复杂，有利于用户牢固掌握



闪猎Plus+底部配有高性能激光引擎，最高速度达到8200dpi，最高取样速率为1000次/秒。通过底部按键可在不启动配置界面的情况下快速切换预设方案，亦可锁定以免激战时中无意中切换设置



为了适应不同用户的习惯，闪猎Plus+带有5个4.5g重量调节块，加上固定垫，鼠标重量可在约133.5～107.5g之间调节，鼠标滑动分别偏向于稳重和轻巧，手感差异很明显



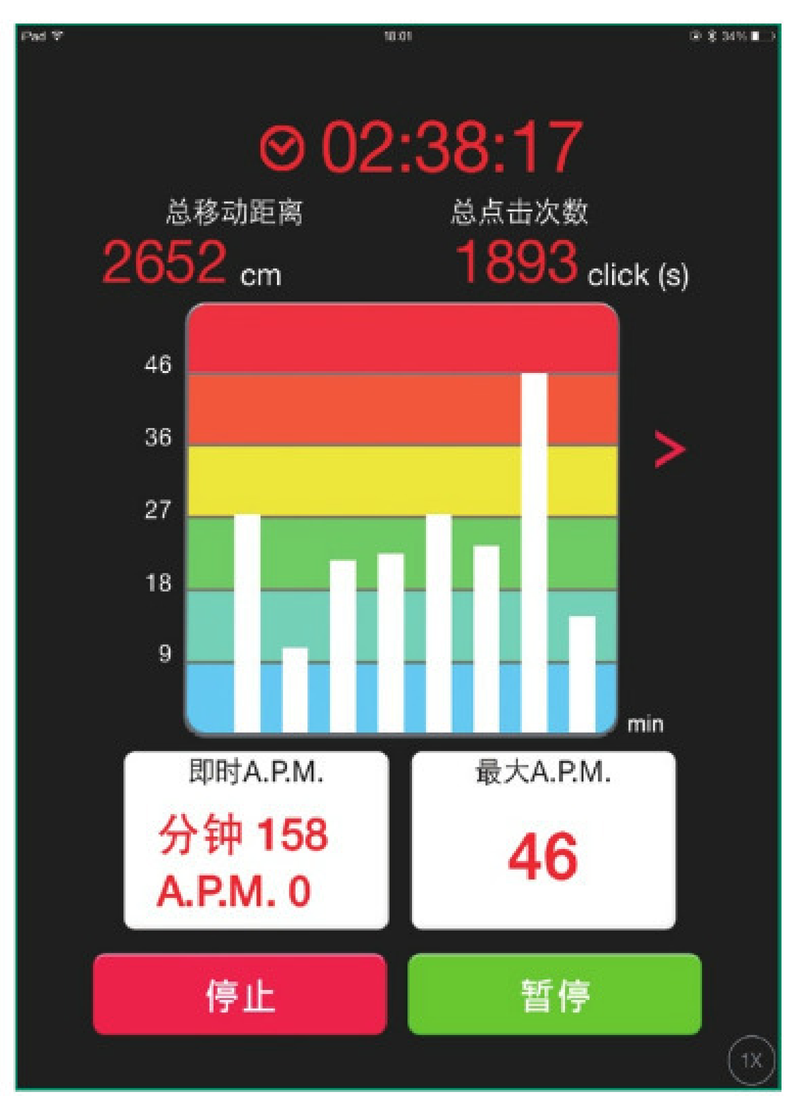


闪猎Plus+的所有按键都能自行设置功能，还可录制宏命令，另外可对灯光颜色、速度等进行设置，内置128KB空间可存储5组预设配置，用户可携带安装在任何PC上，获得同样的使用效果



闪猎Plus+底部、顶部、滚轮键有多处装饰灯，可分别进行全色域设置。而且在Battle（战斗）模式下，装饰灯颜色也表现着用户的使用速度

闪猎Plus+在使用手感和性能表现方面与闪猎比较接近，在同样平面和灵敏度下，其指针移动比很多其他品牌产品慢一些，因此习惯了其他品牌鼠标的用户在设置时可适当调高。虽然采用了光面壳体，但握持相当稳固。它在常见平面上的滑动都比较流畅，激光引擎分辨能力很强，在纯色、光滑桌面上也能很好地使用，进行短时间适应后准确性也较好，布满C字形防滑纹路的滚轮手感和段落回馈感相当舒适。





闪猎Plus+可以和Android、iOS智能手机、平板电脑连接，通过Tt eSPORTS PLUS+应用统计和分析使用信息。每次使用结束后，还可同步到Tt eSPORTS的官网上，与其他使用者进行交流

总结：尽管宣称自己是面向电竞，并且“专精”于RTS游戏，但闪猎PLUS+鼠标不错的性能、舒适且可调的手感、炫酷的外观和灯光效果，特别是数据收集与分析功能，使其使用趣味性和实用性大大提升，除了电竞游戏玩家用来分析和提升自己的能力外，专业用户、普通办公用户等也完全可以借助其数据分析来了解自己的使用习惯和强度，保护自己的健康或针对性地提升自己的能力。

实用先锋

华为荣耀畅玩4C电信版手机

■青岚

炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★★☆

◆华为荣耀（honor）◆已上市◆899元（电信4G版）◆附件：充电器、USB线、贴膜、说明书、质保证书等◆推荐：追求实用和高性价比的中国电信手机用户◆咨询电话：400-088-6888（技术支持）◆相似产品：魅族魅蓝、红米2等

对很多电信用户来说，电信通信标准的提升和智能手机换代，反而带来了一些苦恼，那就是电信版手机型号的相对缺乏，特别是千元以下的实用型产品更少，好在最近推出的荣耀畅玩4C（荣耀4C）电信版等手机，也许会改变这一市场的现状。



荣耀畅玩4C采用超窄边框5英寸1280×720分辨率10点触控屏幕，底部带有Android触摸键。正面摄像头分辨率为500万像素，内置美颜功能

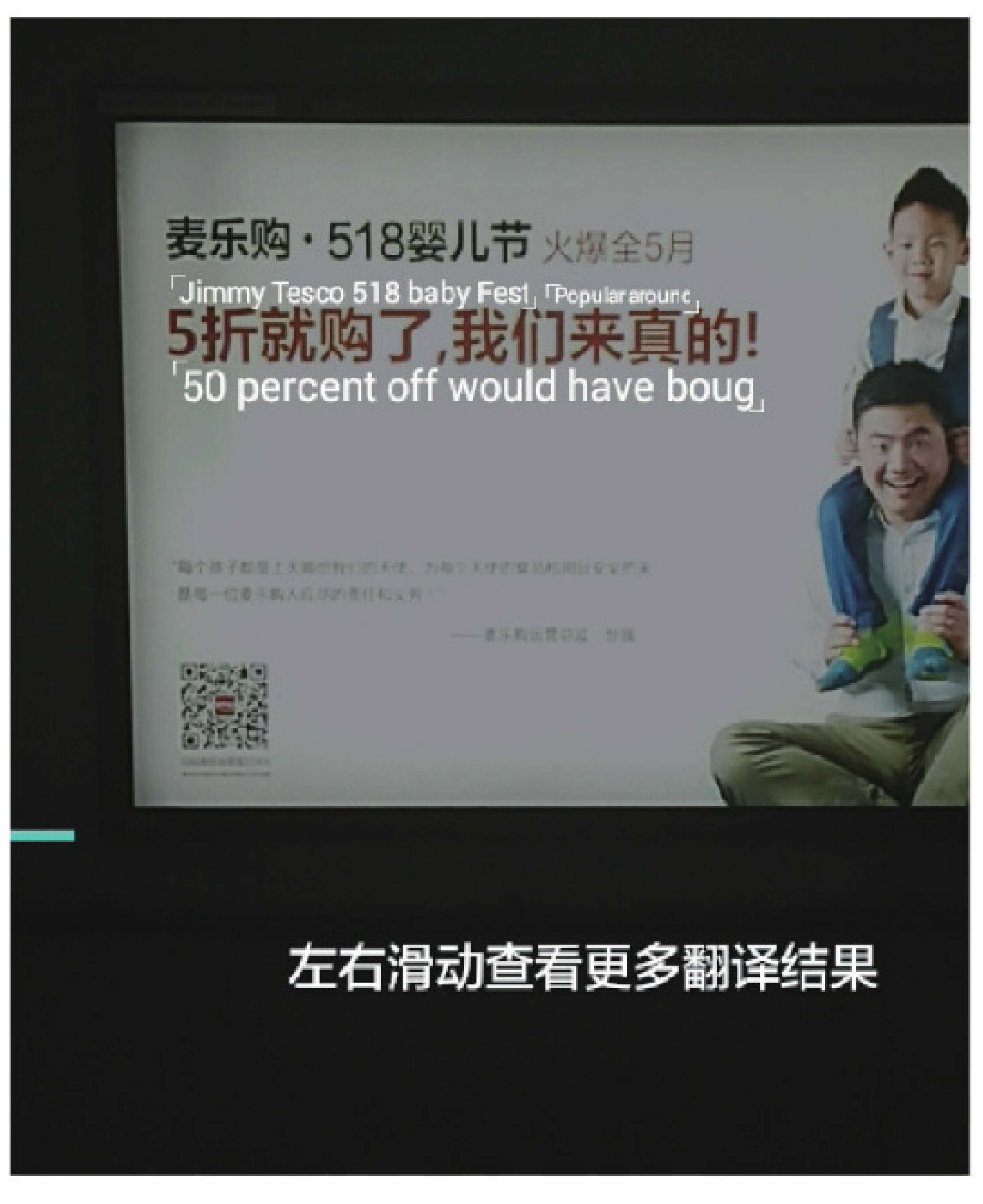
荣耀畅玩4C的背壳采用独特的丝绸触感设计，融合了光滑触感与防滑手感。其背部1300万像素摄像头配有F2.0大光圈和大广角镜头，背部的扬声器开口带有非常小的支点，可避免平放时被完全遮挡。而且作为电信版的独特配置，我们的样品带有NFC通讯区域，可用于快速支付和蓝牙快速配对。



包括略突出的镜头等部分，荣耀畅玩4C的最大厚度为8.8mm，160g的机身也不算轻巧，不过弧形外壳使其观感和手感厚度要更薄一些。其侧面按键部位也进行了修型，外形流畅，且电源键更突出，易于使用

荣耀畅玩4C电信版支持双卡双待，均为Micro SIM卡。SIM1插槽支持电信4G/3G/2G，SIM2插槽则只支持中国移动与联通的2G制式，另外还带有Micro SD卡插槽，可支持最大32GB容量扩展





荣耀畅玩4C的拍摄功能除了出色的拍摄素质外，还拥有美颜、动态目标追踪、HDR、全景、全焦、有声照片、优选拍照等功能，另外能直接识别二维码、支持地图相册、双击音量下键黑屏快拍，并加入了在线翻译功能，使用非常方便，译文比较准确，且能够识别较新的词句（右图）







荣耀畅玩4C电信版内置了大量电信天翼相关服务功能，可以大大方便用户使用，其中的国际漫游设置特别适合那些为了国际制式而选择电信的用户，翼支付、翼支付钱包则体现着本机内置NFC功能的意义

荣耀畅玩4C手机采用Android 4.4.2操作系统，最新的EMUI 3.0界面，集成了大量荣耀6系列广受欢迎的特色功能，例如杂志屏保（题图屏幕）、荣耀WLAN热点、智电电量管理等。它内置八核高通骁龙615处理器，2GB内存和8GB内置存储，其安兔兔测试得分34774、MobileXPRT性能得分160、用户体验得分97、3DMark Ice Storm Extreme得分5728、Nenamark 2.4平均帧速59.6fps，性能在同价位产品中可算是相当强大，已经接近上一代的高端产品；它内置2550mAh不可更换电池，可支持长达9小时的720p视频连续播放（保留10%电量），日常使用的续航时间则在2天左右。

总结： 荣耀畅玩4C的移动4G、电信版、双4G型号在799～999元价位提供了性价比相当高且实用性很强的选择，而且它们的一些细微配置差别也有较强的针对性，例如电信版中独有的NFC功能就可能与电信更积极地扩展相关业务有关，更增强了它对电信换机用户的吸引力。

特别策划

不一样的影像
特别的旅游记忆



各种新型旅游产品正改变着我们传统的旅游方式，海外、自助、自驾、骑行、探险等方式越来越受年轻人欢迎；郊野替代了城市、农家院替代了酒店、深潜地与海岛替代了海滨浴场、游轮吸引着传统的飞行客。与此同时新型电子产品也在改变着我们保留旅途记忆的方式，传统的DC、单反甚至手机拍照已经落伍，无线拍摄、佩戴方式、三防设备，甚至是无人机方兴未艾，而旅行相册、日记更是被各种线上与线下的即时分享方式所取代。在不一样的地方，以不一样的方式，留下特别的旅游记忆，正成为年轻旅行者的新选择。

导读

进化无止境 传统拍照设备新形态



文 | 土八哥
Cherry
核酸

在新兴数码设备的挑战下，传统数码的DC与DV等拍摄装备并没有停止发展，更高性能、更轻薄、三防、无线化，以及更丰富的扩展配件等层出不轻，不断带给我们新的乐趣。

微单的兴起

什么是微单呢？从字面上来理解，就是微型的单反相机，或小型的可更换式单镜头相机。这种相机不仅具备单反一般的画质，还具备类卡片机般小巧的体积（图1）。

很显然，微单的出现与流行正是因为单反过于笨重。很长时间以来，在卡片机和单反之间寻求一种中间高性能便携机型的呼声一直存在，很多所谓“半专业”和大变焦DC曾经是最普遍的解决方案。2008年奥林巴斯和松下共同推出了一种全新概念的数码相机格式“Micro 4/3系统”，它取消了反光镜和五棱镜箱，采用更小的感光元件，镜头卡口与感光元件的距离缩短了一半左右，在体型重量大幅降低的同时保留了更换镜头的能力。在这之后，各大DC厂商“瘦身”奇招频出，各种“微单”层出不穷（图2），让微单相机也出现不同的称谓，例如索尼将其称为“微单相机”，而奥林巴斯、松下、三星将其称为“微型单电相机”，欧洲一些公司将其叫做“微单系统相机（Compact System Camera）”，但无论哪种称谓，殊途同归都是指的一种新概念产品。

随着2011、2012年尼康和佳能两大数码相机厂商放弃坚守传统产品线，推出了自家微单相机，这一相机形式终于成为了市场主





■图1：典型微单的尺寸
■图2：理光GXR将感光元件与镜头设计在一起，同时更换


■图3：尼康微单的推出说明它终于认可了微单的能力和市场

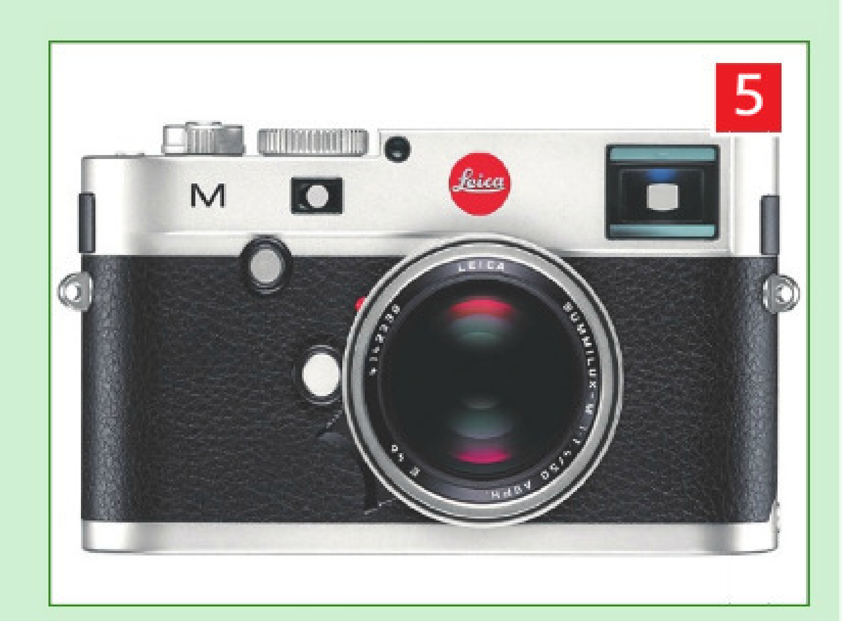

■图4：微单也可以成为“大炮”

流产品（图3）。

多数微单采用与单反相机相同规格的APS-C传感器，渐渐成为越来越多家庭用户和摄影爱好者的首选目标。这些微单具有良好的扩展性，可使用很多高端镜头和配件增强能力（图4），画质表现和高端摄制功能，如各种手动参数设置等类似于单反相机；但其尺寸、重量、价格与中高端DC相似甚至更低，更符合入门用户操作习惯的人机交互界面与功能，例如触控操作、照片实时渲染（图7）、美颜拍摄等，更拥有个性化的外形与色彩，让它们比单反更符合普通用户的使用需求。所以微单的应用范围与适应人群非常广泛，即是“摄影师的备机”，受到很多专业半专业摄影者的认可，又是“普通人用来记录生活的好工具”，成为潮流人士、时尚人群、强调便携的中高端用户、MM用户等共同追捧的性能宠儿，特别是对重量非常敏感的旅游人士、户外爱好者来说，它更是值得拥有的“旅行”新选择。

另一种“微单”，旁轴数码相机

旁轴数码相机就是以旁轴取景为主要取景方式的相机，由于取景光轴位于摄影镜头光轴旁边，而且彼此平行，因而取名“旁轴（旁边取景）”相机。其缺陷是近距离时取景会存在一定视差、由于旁轴数码相机自身结构的限制，没法安装超长焦镜头，所以后来被单反相机取代。相比单反，其固有优点是机身设计小巧，堪称另一类“微单”，而且没有单反相机反光镜工作时噪音和机振，广角镜头和超广角镜头强于单反相机，所以颇适用于纪实摄影、人文摄影和风光摄影等题材拍摄场合。除了徕卡动辄数万元的旁轴数码相机（图5）在售外，也有价位适中的产品可供选择，例如报价4999元，使用镁合金机身的富士X100S（图6）。该机采用APS-C画幅1600万像素的EXR CMOS传感器，搭载等效焦距为35mm、最大光圈F2的定焦镜头。使用了混合式取景器，结合了光学旁轴取景器和EVF电子取景器的优势，既能保证在光线充足的环境下使用光学取景模式无延迟取景，也能在光线昏暗的环境下使用电子取景模式看清被摄物体，使用十分方便，值得崇尚个性的旅行用户选用。



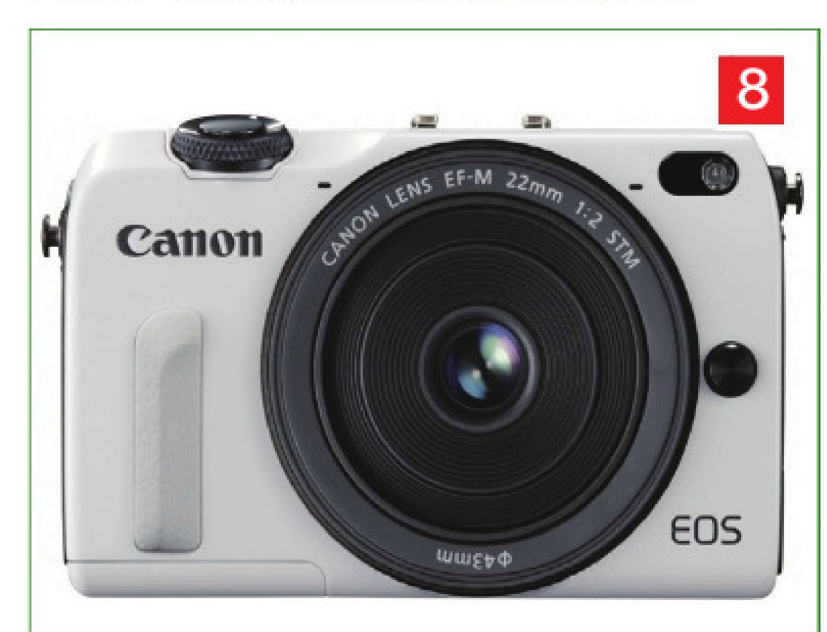

■图5，6：旁轴相机大都采用仿古设计，个性十足

佳能EOS M2微型单电双头套机
参考价：3598元

EOS M系列是佳能采用无反光镜结构，轻量化的专业级数码相机，M2是其第二代产品。EOS M2（图8）搭载了与单反相机规格的APS-C画幅图像感应器和DIGIC 5数字影像处理器，保证了照片和视频画质，Hybrid CMOS AF Ⅱ的自动对焦方式和触控面板可提供更好的操作感。另外，它可直接或转接使用佳能已有的庞大EF镜头、闪光灯等附件群，拥有强大的扩展能力。

EOS M2集成了单反和普通DC的特色，既可以和单反相机一样使用相差检测自动对


■图7：微单相机可对照片进行实时渲染


■图8：佳能EOS M2足以满足普通旅行的影像需求





■图9：尼康1 J4有卡片之薄、单反之用

■图10：可以让尼康1系列使用尼克尔单反镜头的FT1转接环

焦的方式，也能搭配使用合焦精度较高的反差检测自动对焦方式（详见本页插文）；另外它还能和DC一样对图像进行实时效果渲染。

从众多摄友的反馈来看，EOS M2无论拍摄静止图像还是短片都能获得高精细、低噪点的成像，能轻松拍出足以用于电影、电视广告制作的高画质EOS短片。它内置WiFi，让分享更便捷，并可通过智能设备进行无线遥控拍摄，所拍图像可即时传输至智能手机。

尼康1 J4微单相机
参考价：2888元（套机价）

尼康1（Nikon 1） J4（图9）是尼康1相机家族的一员，尺寸与常见卡片DC类似，重量约232g（含电池和存储卡），远比单反轻盈得多。它配备约1839万像素的CMOS图像传感器和强大的EXPEED 4A图像处理器以及触摸屏操作功能，轻触触摸屏就能完成所有通过转盘和按钮实现的操作。其相位侦测自动对焦系统可在约20幅/秒的速度下进行高速连拍和连续对焦，让户外用户不再错过那些欢声笑语和惊险刺激。

尼康1 J4内置WiFi功能，支持多种尼康1配件和几乎所有1尼克尔镜头，也可通过FT1转接环（图10）连接很多已有的尼克尔单

很多微单相机同时支持相差检测自动对焦和反差检测自动对焦方式，两者到底有什么差异呢？

反差式对焦（对比检测自动对焦）

反差式对焦也叫对比检测自动对焦，通过检测图像的最大对比度来确定对焦。随着镜头移动，画面逐渐清晰，对比度开始上升，当画面最清晰，清晰度最高的时候，相机已经处在合焦的状态，但相机本身并不知道，所以会继续移动镜头，结果导致对比度的下降，这时相机才知道已偏离焦点，于是自动退回，但会再次越过最佳对焦点。相机驱动镜头以减幅震荡的模式，经过多次往复动作确定对比度最高点后，对焦过程结束。

反差式对焦的原理简单，但速度较慢，好处是它直接使用图像传感器上的实际感光图像进行对焦，无需额外附件，因此成本较低，多用于主流便携式数码相机。

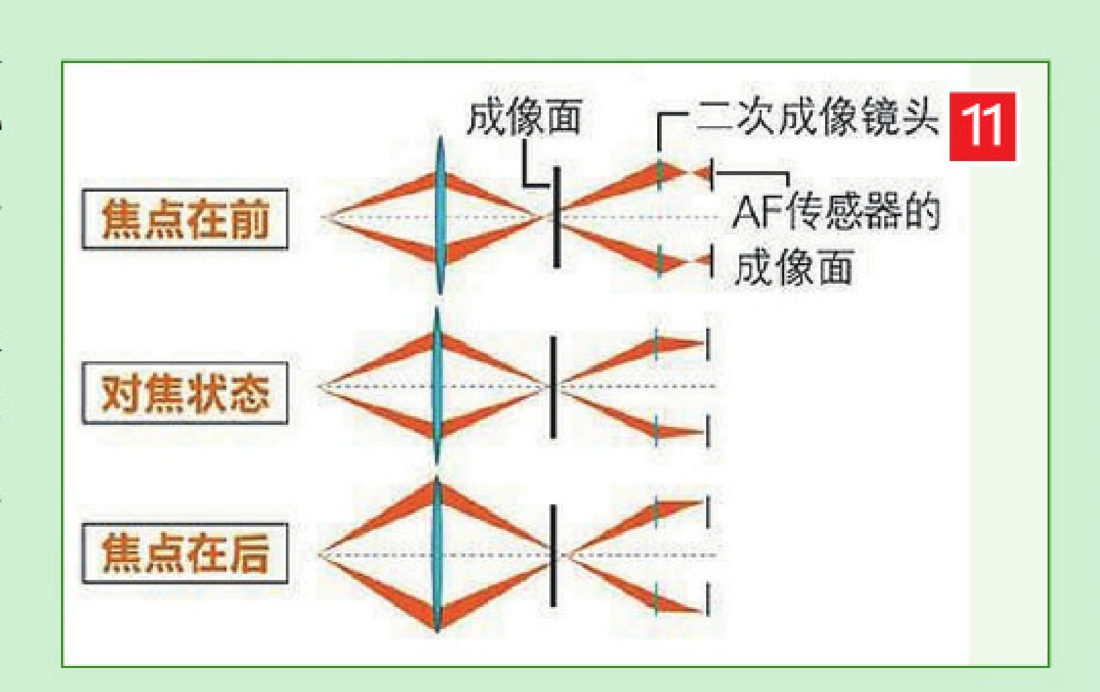
相位差检测对焦

相位差检测对焦将两次甚至两次以上的目标物影像信息作为数据参考进行计算，依计算结果即可获取最清晰目标焦点所在位置（距离），并据此一次性调整镜头。采用相位差检测对焦时，入射光线通过反光、分光等过程，将部分光线转向自动对焦（AF）传感器进行对焦检测，分析对焦传感器上的成像可直接确定焦点位置，对镜头进行一次性调整即可获得良好的对焦（图11）。

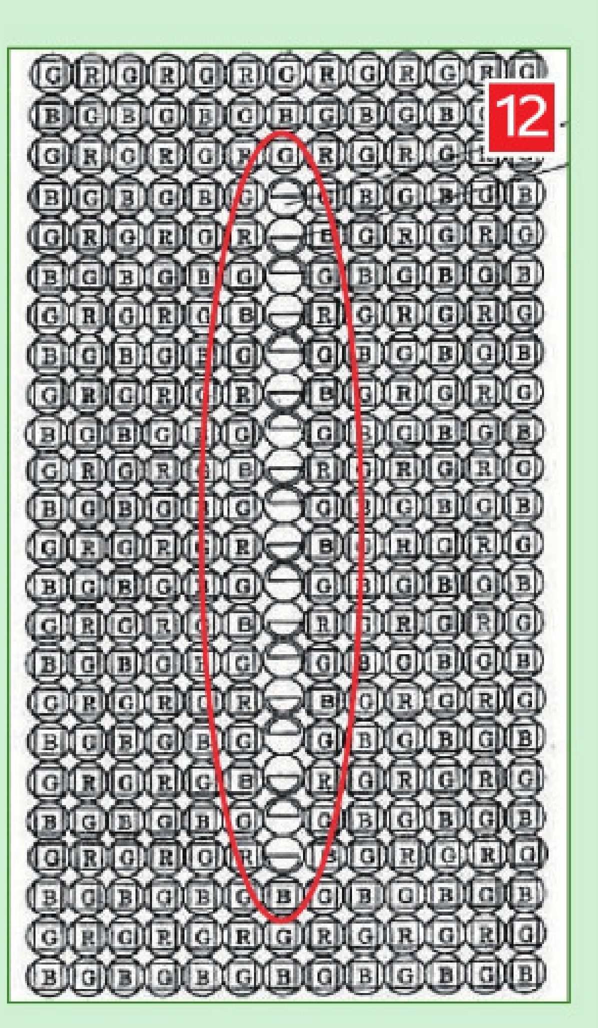
相位差检测对焦速度很快，但需要对入射光线进行分光才能在观察景物的同时进行对焦，对焦模块获得的光量较少，所以采用这一对焦方式的单反与单电相机需使用高质量反光板（膜）、五棱镜来避免光路中的损失，并以高感光度模块进行对焦检测。

微单相机的混合对焦

在微单相机使用反差式对焦可以理解，但它们并没有反光板/膜、五棱镜等分光元件，是怎样使用相位差检测对焦的呢？答案很简单，就是在CMOS感光元件中植入对焦单元（图12），虽然这些不进行感光输出的单元会破坏拍照效果，但几十到几百个这样的对焦单元，相对于目前1500万以上的有效像素点来说并不算多，再通过影像处理器进行后期处理后，用户基本不可能观察到拍摄作品中的瑕疵。



■图11：相位差检测对焦原理



■图12：尼康内置对焦单元（红圈部分）的感光元件专利示意图







■图13：三星的介入有望拉低微单价格

■图14：X-A2拥有多种鲜艳的机身颜色，几乎是专为女性打造

■图15：索尼是微单市场的开创者之一和目前最具影响的厂商

反镜头。它具备自动模式、创意模式、高级动画模式、动态快照模式、最佳时刻捕捉模式，能满足专业创作到简单的即使抓拍等各种不同的需求。

三星NX3000微单
参考价：2399元（套机价）

三星NX3000（图13）是一款结构紧凑、精巧便携的相机，造型有些仿古。它配有2030万像素的APS-C规格CMOS传感器，采用相位检测及反差检测混合自动对焦技术，提供比上一代产品更高速的对焦性能，并且画质更加细腻、色彩更加生动，其混合自动对焦系统使快门延迟的时间缩短到最小，让旅游用户也可以更加快速、精确地捕捉转瞬即逝的瞬间。

另外该机的一大特色是使用了3英寸的AMOLED折叠屏，能够向上翻转90°和向下翻转45°，让用户不必再费力地扭曲身体或爬高卧低去寻找拍摄角度，利用折叠屏就能更便捷的进行各角度取景甚至是直观地自拍。该机的操控也比较简便，比如要将进行多画幅拼接，只需按下快门不动再放开，就可自动完成。

富士X-A2微单
参考价：3499元（套机价）

富士多彩X-A2时尚微型单电相机（图14）采用1630万像素APS-C画幅CMOS传感器，是一款真正能引领时尚潮流的微单。其外观明显仿旁轴外观风格，拥有皓雪白、经典黑和摩卡棕等种配色，可以满足不同配色喜好的用户需求。X-A2采用92万像素屏幕，能上翻175°，可以很好地满足用户对于自拍的需要，所有按钮和拨盘均置于把手的右侧，便于单手操作。其拍摄能力强大而便捷——支持美肌模式+WiFi功能；自动微距功能使相机自动切换到微距模式，实现快速对焦；胶片模拟功能能逼真重现色彩与色调，就像使用胶片机一样；全新的经典正片模式可实现更浓的色彩和丰富的色调，增加用户的可选择性。值得喜欢标新立异的户外用户和时尚MM垂青。

索尼ILCE-5100L微单
参考价：3299元（套机）

索尼ILCE-5100（图15）采用约2430万有效像素的APS-C画幅Exmor APS HD CMOS影像传感器，配合先进的BIONZ X影像处理器，能更好地表现拍摄细节，展现丰富层次，得到细腻平滑的影像。该款产品配备了179个相位检测点和25个反差检测点组成的混合对焦系统，在对焦速度和精度上比前作都有一定的提升，它不仅可以拍摄全高清尺寸的XAVC S和AVCHD格式视频文件，并且在拍摄视频时混合自动对焦系统也能够实时工作，可更好地满足户外拍摄的需求。这款产品不仅采用了可翻转液晶屏，而且内置闪光灯闪光指数为GN4（距离×光圈），更适合自拍。

三防数码影像产品

酷暑高温，入水最凉快。无论是去海边戏水踏浪、潜泳，还是到游泳池、水上乐园“下饺子”，带上一台可以下水拍照、不怕湿身的防水手机或相机，捕捉妙趣横生的精彩画面，更能尽享玩水乐趣。目前的三防手机或相机不仅能防尘、防震、防水，甚至还有能很好地抗摔、抗碾压的产品，对于热爱户外运动的年轻用户或有特殊需要的专业用户，它们都是能够更好胜任异常恶劣的气候条件和特殊场合需求的好伴侣。

理光WG-M1
参考价：1598元

一直以来，理光的三防相机都是户外爱好者心中的标杆产品。全新的WG-M1（图16）是一款超广角迷你三防相机，机身重量仅有151克，小巧便携。它一改前产品的外形构造，也不同于常见的数码相机，1.5英寸显示屏采用腰平取景方式，更适合水下、运动等拍摄方式。它采用1400万像素的CMOS感光元件，支持广视角（最大约160°）、普通视角、窄视角以及水下拍摄视角，可以拍摄480p分辨率每秒120帧的视频，内置电子



■图16：可靠性出色的理光三防相机



减震，可有效减少由于相机震动带来的画面晃动。便于拍摄时的影像构图以及视频和静态图片的快速预览确认。其机身上采用了大按钮设计，即使在水下或户外运动中戴着手套也能方便操控。

WG-M1三防相机延续了前辈们的防尘、防水、防冲击性能，可在10米水深水中使用并抵抗2米自由跌落的冲击。WG-M1还加强了防寒性能，能够在零下10摄氏度环境中正常工作（**图17**）。

■图17：理光WG-M1让我们可以换个角度看世界

■图18：三防微单尼康1 AW1

■图19：个性多彩的COOLPIX AW130s







尼康COOLPIX AW130s数码相机

参考价格：2499元

尼康的AW系列全部是防水产品，目前除了COOLPIX产品线外，在尼康1系列中也推出了相应产品，不过由于可换镜头结构的限制，尼康1 AW1（**图18**）在防水防震等级等方面略逊于最新的COOLPIX AW130s，价格高得多、可选防水镜头也明显受限，所以对普通用户，我们更推荐AW130s（**图19**）。

尼康AW130s拥有多种显眼色彩的外壳，采用24mm～120mm焦距5倍光学变焦镜头，光圈f/2.8～4.9。配备1605万有效像素1/2.3英寸CMOS传感器，有多种场景模式和自动拍照模式，多种对焦模式，支持微距模式。其照片色彩丰富，细节精确，特别是在进行微距、夜景、长焦拍摄时，效果明显比高端手机更出色。其背部配有3英寸92万像素屏幕，5向操控键，带有独立的录像按键、场景、无线分享独立按键，顶部外壳和快门键都有明显的防滑纹路，即使在寒区或水下佩戴手套也能够牢固握持和识别。

AW130s支持高达30米水深防水，加强的结构可承受约2.1m高度的跌落。它支持WiFi分享和NFC快速配对，可不开仓传输照片到手机、平板等设备上，减少开仓也可避免破坏防水性。

松下Lumix DMC-TS30数码相机

参考价：998元

2015年初松下一口气发布了5款Lumix系列小型数码相机，其中就包括防护型数码相机Lumix DMC-TS6和Lumix DMC-TS30（**图20**）。DMC-TS6拥有1600万有效像素CMOS传感器和4.6倍光学变焦镜头（等效焦距28～128mm），具备13米防水、2米防摔、抗冻-10°C和防撞击能力，能够经受住100kg物体的撞击。DMC-TS30虽然防护水准要稍低一些，但也具备“四防”能力，拥有8米防水，1.5米防摔，抗冻-10°C，防尘能力。它带有4倍光学变焦镜头，2.7英寸23万像素的LCD显示屏，备先进的IA（智能自动）、全景、创意润饰、延时拍摄模式，操控相当便捷，另外还配备实用的手电筒功能，在较深的水下拍摄时可以照亮水底场景。最重要的是，DMC-TS30与其他防护型相机相比价格相当低廉，值得注重性价比的户外用户考虑。

柏卡16CDWP三防相机

参考价：399元

柏卡（Praktica）是一个拥有悠久历史的德国专业相机品牌，1945年柏卡便与德国蔡司（ZEISS）合作生产小型相机，它生产的PENTACON镜头及Schneider施奈得镜头、B+W镜头均受到全球摄影行家的好评。进入数码时代以来，柏卡陆续推出了多款高性能数码相机，以德系风格画质、简单易操作讲求实用赢得了广大消费者的信赖。16CDWP（**图21**）搭载500万像素的CMOS传感器和光学图像防抖功能，拥有着28mm广角5倍光学变焦镜头，支持HD高清摄像，同时增加了“连拍切换键”，可以在10幅/秒（全画幅）和60幅/秒（小尺寸画幅）之间快速切换进行拍摄。水下3米防水能力虽然不适合海上深潜活动，但可提升水上活动的拍摄乐趣，



■图20：TS30虽然廉价，但足够浮潜使用



■图21：柏卡16CDWP是不错的入门级三防相机

三防等级与标准

大家在三防产品上一般会看见IPxx的标志，IP（Ingress Protection）等级表示电气设备外壳对异物侵入的防护能力，来源是国际电工委员会的标准IEC 60529；IP等级由两个数字所组成，第一个数字表示防尘；第二个数字由表示防水，如IP57为5级防尘，7级防水。而三防相机除了防水之外，还会有防摔、防尘、防刮擦、防碾压、防寒等防护功能，有些厂商会说是四重防护（四防），其实大同小异。在三防标准中，大家最关注的其实主要就是防水和防摔性能，因为一旦防水等级达不到标准，很可能马上就会让设备歇菜，影响自己的旅程心情。为了便于大家了解和理解，基于国家的三防技术标准并结合市场和客户的实际需求，目前行业已将三防等级定义为3个等级标准，即初级、中级和高级（专业级）。3个等级定义如下：①初级：IP56——5级防尘等级（不可能完全阻止灰尘进入，但灰尘的进入数量不会对设备造成损害），6级防水等级（可以消除对各方向喷嘴强力喷射水流的有害影响，也就是大家常说的防波溅），1.5米跌落，常规振动。②中级：IP57——5级防尘等级，7级防水等级（顶部距离水面0.15～1米，连续30分钟，性能不受影响，不漏水），3米跌落，常规振动。③高级：IP68——6级防尘等级（尘密等级，无任何灰尘可进入），8级防水等级（顶部距离水面1.5～30米，连续30分钟，性能不受影响，不漏水），5米跌落，常规振动。大家可参考这些标准等级购买三防产品，并注意厂商标注的实际防水深度是多少米，毕竟8级防水等级也有1.5–30米的“内部”差异（图22）。

22

第一位表示防尘指标：

数字	防护范围	说明
0	无防护	对外界的人或物无特殊防护
1	防止大于50mm的固体外物侵入	防止人体(如手掌)因意外而接触到电器内部的零件，防止较大尺寸(直径大于50mm)的外物侵入
2	防止大于12.5mm的固体外物侵入	防止人的手指接触到电器内部的零件，防止中等尺寸(直径大于12.5mm)的外物侵入
3	防止大于2.5mm的固体外物侵入	防止直径或厚度大于2.5mm的工具、电线及类似的小型外物侵入而接触到电器内部的零件
4	防止大于1.0mm的固体外物侵入	防止直径或厚度大于1.0mm的工具、电线及类似的小型外物侵入而接触到电器内部的零件
5	防止外物及灰尘	完全防止外物侵入，虽不能完全防止灰尘侵入，但灰尘的侵入量不会影响电器的正常运作
6	防止外物及灰尘	完全防止外物及灰尘侵入

第二位表示防水指标：

数字	防护范围	说明
0	无防护	对水或湿气无特殊的防护
1	防止水滴侵入	垂直落下的水滴(如凝结水)不会对电器造成损坏
2	倾斜15度时，仍可防止水滴侵入	电器由垂直倾斜至15度时，滴水不会对电器造成损坏
3	防止喷洒的水侵入	防雨或防止与垂直的夹角小于60度的方向所喷洒的水侵入电器而造成损坏
4	防止飞溅的水侵入	防止各个方向飞溅而来的水侵入电器而造成损坏
5	防止喷射的水侵入	防止来自各个方向由喷嘴射出的水侵入电器而造成损坏
6	防止大浪侵入	装设于甲板上的电器，可防止因大浪的侵袭而造成的损坏
7	防止浸水时水的侵入	电器浸在水中一定时间或水压在一定的标准以下，可确保不因浸水而造成损坏
8	防止沉没时水的侵入	电器无限期沉没在指定的水压下，可确保不因浸水而造成损坏

■图22：三防等级表

可用于泳池、海滨活动，用户也不用担心相机失手跌入水中。它仅重100克，使用AAA电池供电，兼具行车记录仪的特殊效能，配置虽然不高，但能满足很多用户的防水拍摄需求，况且价格也不高。

海尔HG-M680三防手机
参考价：199元

三防手机也是近年来颇受户外用户关注的产品。三防手机的三防等级要求较高，要求手机可以在较恶劣的环境中使用，如水中泡、沙漠行、强冲击等。三防手机外形一般不会很轻薄，功能比较简单，厚度一般在16～25mm之间，主要用户是户外人员、驴友、军人、旅行者甚至老人。



■图23：HG-M680是值得信赖的国产三防手机

以前三防手机主要是欧美一些公司在生产，价格高高在上，随着国内厂商的全面介入，让三防手机价格跌下神坛。海尔HG-M680（图23）就号称是一款具备军工品质、具备IP68级防护能力，防水、防尘、抗摔耐磨的三防手机产品。2.4英寸屏幕，超长待机，自带强光电筒，有一键播放收音机功能和音乐功能，Micro USB接口与耳机接口用软橡胶封闭，支持来电语音报号，能较好的满足户外用户的三防需求。当然，值得注意的是，购买这种低价三防产品，最好在一周保退期内扔到水桶中试试，看其是否真能防水，以排除个体质量差异，并防止被虚假宣传误导。

三防摄像手表

三防是手表的一个重要功能。手表三防主要包含手表的防水、防磁和防震性能，属于手表的质量指标。在手表的质量检测中，常需进行防水、防磁和防震性能的试验，以测试手表表机防御常见外界环境因素（水气、磁场和冲击）影响的能力。例如将手表浸入1米深的水中30分钟，再浸入20米深的水中90秒钟后，要求水不进入手表内。现在很多新的智能手表也开始普遍具备这样的能力，一些带有摄像头的此类产品亦可成为旅行爱好者、户外用户的佳选。例如CASMELY触摸闪拍蓝牙智能手表就是这样的产品（图24）。该产品支持手套操作，防水防尘，还内置通讯模块、200万摄像头。对于注重价格的驴友，可考虑这类新锐的国产智能手表产品，可拍出不一样的视界。



■图24：功能全面的CASMELY触摸闪拍蓝牙智能手表

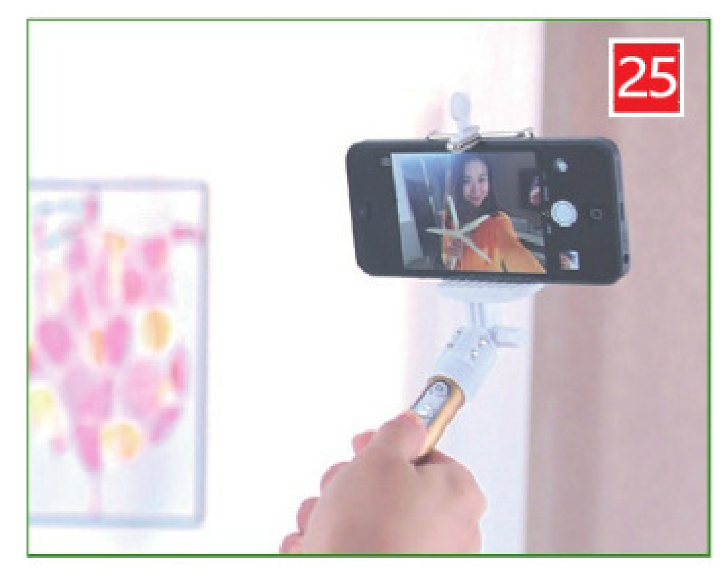
影像效果倍增器

在旅途中，一些可让传统拍照设备拍摄特殊角度和题材的附件，从最基本的自拍杆，到无线镜头、佩戴附件、三防套等都在为旅游者留下美好记忆大展身手。

自拍杆

随着以智能手机为代表的拍摄方式的流行，自拍杆也火爆全球，以往旅游景点的“长枪大炮”专业单反盛行的风头正被自拍杆+手机或微单取代。作为一种自拍神器，它其实就是手臂的延伸，通常能够在10厘米到150厘米长度间任意伸缩，使用者只需将手机或者相机固定在伸缩杆上，通过遥控器就能实现多角度自拍。自拍杆起源于何时众说纷纭，但有一种说法最可信，那就是自拍杆源于三脚架（单脚架）。

自拍杆的设计并不复杂，主要由杆体、











■图25，26：比较高端的逸腾蓝牙自拍杆功能较多，支持调焦等高端操作

■图27：Freeson自拍神器三脚架支持遥控拍照

■图28，29：七河蓝牙遥控自拍杆可在自拍杆和三脚架形态之间转换

固定支架、蓝牙无线连接器或耳机插头、底端按键组成，固定支架可以固定手机、相机，甚至平板电脑；自由调节的伸缩杆可带来更广的拍摄角度；使用耳机连线的产品需要将插头插入手机耳机插孔，蓝牙连接产品则需打开电源，进行蓝牙配对，通过自拍杆上的控制键即可拍照甚至进行调焦等操作。

自拍杆的售价大约在20~200元间，以逸腾蓝牙自拍杆为例（**图25、图26**），该杆报价128元，其伸缩杆采用高科技碳纤维材料，轻便小巧，套装仅重180g，强度高，使用稳定。支持安卓和iOS操作系统设备，底部按键可对三星等品牌手机进行调焦操作。它内置120mAh电池，可待机6天，连续工作40小时，能满足多种手机的手持和支架拍摄拍照需求，可轻松入袋，方便携带。

三脚架、支架

很多旅行者都容易忽视简单的三脚架的重要性，以为资深摄友和高端设备才需要，其实即使是使用主流数码影像设备，甚至在使用高端手机摄像头的HDR、优选拍摄、超级夜景、延时自拍、星轨拍摄、流水拍摄、夜景拍摄、微距拍摄等功能时，三脚架都是非常重要，甚至必需的配件。

更有趣的是，目前一些自拍杆也兼具三脚架功能，可以让用户即能拍摄出色的照片，又能灵活使用，并减轻旅行负担，其中更有兼顾价格、便携的多功能产品。例如“Freeson自拍神器（**图27**）”，支持遥控拍照，兼容苹果和安卓手机系统；兼具自拍三脚架懒人支架，方便携带，很适合旅行者的手机、数码相机等设备便携使用，报价59元。七河（QHE）蓝牙遥控自拍杆，相机手机通用（**图28**），原装带三脚架，需要变身大三脚架时可将伸缩自拍杆插入大三脚架中并锁紧即可（**图29**），报价98元。

曾经出现过很多支架类的产品，让骑行、自驾旅行和运动爱好者将DC、DV、手机等稳定安装在车辆、身上等处，让拍摄设备始终跟随运动的被摄主体一起运动和拍摄。用这种方式拍摄的画面能够连续而详尽地表现主体运动方向、速度、体态及其与环境的关系，有利于通过人物引出环境，在纪实性节目和新闻的拍摄中常能看到。不过随着更专业的运动相机（佩戴式数码相机）/运动式摄像机（佩戴式数码摄像机）的发展，这类应用和产品的意义已经不大。

镜头式相机/无线镜头

一直以来，为手机配备光学增距、微距、鱼眼等各种镜头，增加手机的拍摄能力，都是业界为之感兴趣的话题。一些厂商曾经推出有光学增距手机附加镜头，这类镜头一般具备光学变焦镜头功能，可拍摄更远处景物，支持市场上各种安卓和苹果手机。不过近期这种附加镜头的模式开始转向了“无线相机”方式，无需使用手机、平板等设备的摄像头，只是将它们作为控制和存储、浏览、处理图片的“主机”。这种方式无需匹配手机、平板的体型和摄像头，使用更方便，还能让镜头远离“主机”，进行各种创意拍摄。

索尼QX100无线相机是这方面具备划时代意义的产品，它从外观上看就是一枚镜头的模样（**图30**），没有配备屏幕以及控制单元。它采用最大光圈F1.8的蔡司镜头，等效焦距为28~100mm，带有1英寸的2020万有效像素感光元件。它支持NFC（近场通信）功能，能迅速与智能移动设备连接，无需特别设置就能实现WiFi远程操控，既能和手机结合使用（**图31**），也能远离手机进行自拍、多角度拍摄、隐蔽监控拍摄等。





■图30，31：索尼QX100大幅提升了智能移动设备拍摄能力



■图32：柯达SL25与索尼QX100类似，但变焦能力更强，图形传感器则略弱

■图33：霸王兔SP-W501价格比大品牌便宜一半，实际使用则差别不大



柯达SL25镜头式数码相机

参考价：1690元

柯达SL25镜头相机的外形、功能设计和使用方法与索尼QX100非常相似（**图32**），几乎所有的操作都依赖手机来完成，不过它拥有强大的25倍光学变焦能力，等效焦距24～600mm，兼顾广角与长焦。此外还具备光学防抖功能。它采用1/2.3英寸1635万有效像素传感器，支持全高清30fps的视频录制以及6张/秒的高速连拍，通过WiFi/NFC与智能手机连接。柯达SL25也自带快门按键和变焦拨杆，无需任何连接即可实现独立拍摄，只是看不到拍摄的画面只能盲拍。

霸王兔（SANGMAX）SP-W501

参考价：799元

注重性价比的朋友也可考虑霸王兔SP-W501无线智能镜头式相机（**图33**）。霸王兔品牌创立于2003年，由韩国SANGMAX株式会社设计监制，隶属于南京施尔浦电子科技有限公司，主要从事智能投影数码产品的开发和生产。霸王兔镜头式数码相机有黑白两色可选，采用20倍变焦蔡司镜头，内置2000万有效像素CMOS传感器，使用WiFi连接方式，支持iOS 6.0以上和Android 4.0以上系统的智能移动设备。

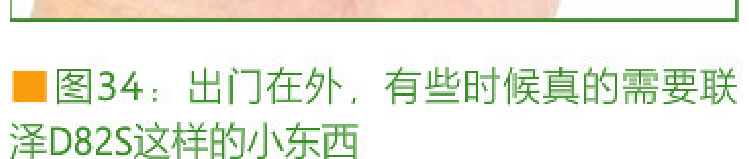
智能监控摄像机

智能监控摄像机也是最近从遥不可及变成大众商品的摄录设备，在旅途中，无论是在家中留置一台，还是在自驾车辆、住宿地、流连的景点中放置一部，不仅能增强安全性，也许还能留下一些有趣的回忆。

报价240元的联泽D82S高清迷你微型监控摄像机（**图34**）只有拇指大小，重量仅20克，内置锂电池，不仅可作为电脑摄像头使用，还可作为行车记录仪使用，录像时间达2小时。它支持声控录像，可循环覆盖录像，是户外爱好者在紧急状态下的影像记录好伴侣。

小蚁智能摄像机（**图35**）、360智能摄像机这样的设备可以更有效地对远方的住所、宿营地、房车的内部和周边实施影像监控与远程互动。小米旗下的小蚁智能摄像机报价159元，装备有100万像素摄像头，可进行720p高清视频录像，其镜头拥有111°广角，F2.0大光圈，可清晰地监控较大范围。用户安装小米智能家庭App即可对其进行远程操作，它支持运动检测自动开关录像、实时查看和拍照保存至手机、回放视频、只录制变化画面而不记录长时间静止不变的无意义画面、网络环境较差时使用图片进行远程监控等，另外它还可将录像保存到小米路由器硬盘中，在出现异常画面时报警至主人手机、与手机进行双向通话等。

360智能摄像机或称360家庭卫士（**图36**）的能力与小蚁类似，支持WiFi联网，能通过手机客户端实现远程视频通话、支持最多5人视频分享。它采用索尼传感器，支持微光夜视、移动物体报警，其镜头视角100°、机身可360°旋转。



■图34：出门在外，有些时候真的需要联泽D82S这样的小东西




■图35：小蚁智能摄像机是小米的又一款畅销产品



■图36：360智能摄像机

看到不同的境界
新型拍摄装备



文 | 墨汁做寿
宏安

在新一代游客看来，传统的影像拍摄方式已显老套，在这一需求下，众多新型拍摄装备应运而生，让我们可以获得完全不同于传统拍摄的角度，得到新奇而震撼的新影像。

佩戴摄像

无论是喜欢登山、远足、穿越、露营、自行车、滑雪、游泳、攀岩、滑翔、潜水，抑或就只是喜欢背着背包自由漫步世界，追求个性化影像记忆的人都需要佩戴摄像设备。互联网时代，很多游客或玩家在运动过程中，自然而然产生了对自己的旅行或运动过程进行分享的需求，佩戴影像设备及运动用摄像产品便成为近年数码产品的一个热点，它们可以随身佩戴、上山入水、车载船装，可以在各种日常运动，甚至是冲浪、越野、跳伞等极限运动中拍摄与众不同的主视角、跟随视角等个性画面，提供给我们与众不同的视觉体验（**题图、图1**）。

GoPro是运动摄像机的代表作，类似产品层出不穷，不过我们也不应该忘记，其实谷歌眼镜（Google Project Glass）也可以看做是佩戴式的摄像设备，刚上市就被电影拍摄者视为利器，其自带摄像头将会随用户头部的移动，以用户视角去拍摄四周物体，很适合POV（point of view，主角视角/第一人称视角）拍摄，它可以通过声音控制摄影，完全解放双手。虽然第一代谷歌眼镜存在很多问题，最终失败，但这无疑是佩戴拍摄设备的一种大胆尝试。

极限之动

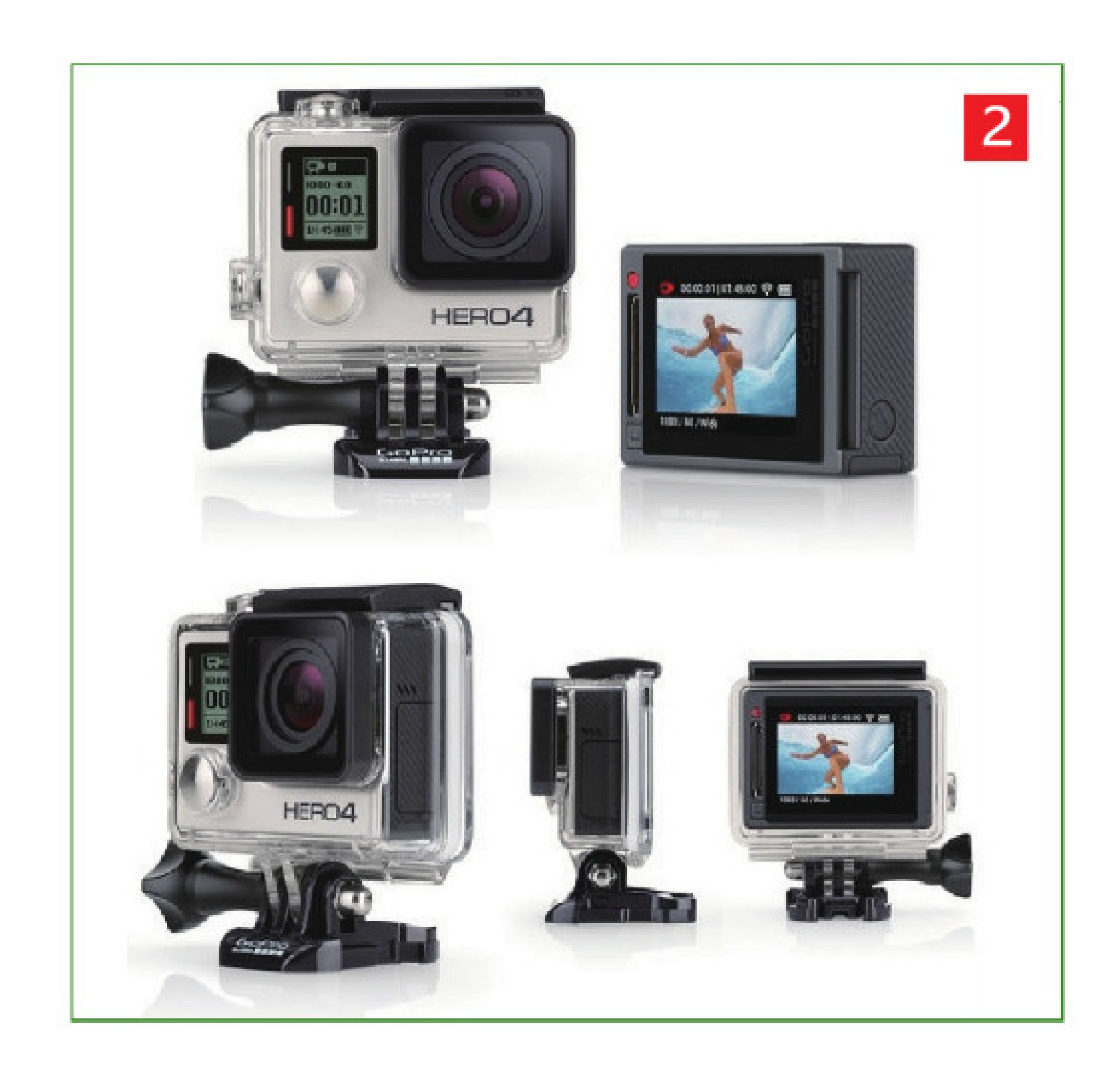
日益火爆的极限运动是一些难度较高且挑战性较大的运动项目的统称，直排轮、滑板、极限单车、攀岩、蹦极、雪板、冲浪、跳伞、街道疾降、跑酷、极限越野、极限滑水、溯溪、高台跳水等都是极限运动项目。对于这些户外运动者来说，要分享其中独特的乐趣，拥有一款性能优秀的运动摄像机是必不可少的。

GoPro Hero4 Black运动摄像机
参考价：3798元

GoPro的相机现已被冲浪、滑雪、极限单车、跳伞等极限运动团体广泛运用，“GoPro”也几乎成为“极限运动专用相机”的代名词。GoPro Hero4 Black“黑狗4”极限运动摄像机是目前GoPro相机的新典范之作，相比起畅销的前一代产品，Hero4 Black的处理器性能进一步提升，且画质更佳，因此可以拍摄更清晰、更丰富、更细腻的画面。在视频格式方面，Hero4 Black将4K视频的帧数提高到每秒30帧，同时1080p分辨率视频帧数也提高到每秒120帧。其全新音



■图1：运动摄像机可提供不同的运动影像





■图2：GoPro Hero4 Black“黑狗4”
■图3：4K摄录已成新一代运动摄像机的标准能力
■图4：广角成为很多运动摄像机的主要能力
■图5：与GoPro略有不同的安装使用方式





频系统能够通过内置麦克风捕捉到纯净的高保真声音，并通过强大的音频算法提供流畅的录音效果。它采用触控显示屏，内置WiFi和蓝牙，让控制、查看、分享更便捷（**图2**），另外大量为GoPro设计的附件更是让其应用能力得到了极大扩展。

GoPro Hero4 Black支持全新的夜间照片和夜间延迟模式，为单张和延时照片提供可自定义的曝光设置，最长可曝光30秒。无论你是拍摄银河还是篝火晚会，使用夜间照片和夜间延迟模式都能够以前所未有的方式拍摄超低光场景。自动低光模式会根据光线条件智能地改变帧速率，以实现最佳的低光性能，这样即使你在明亮和昏暗环境中来回移动也无需调节摄像机的设置。在GoPro套件的支持下，它能实现40米的防水性能。Hero3上出色的Protune（专业）模式得以保留并能在照片模式下使用，能发挥出摄像机的全部潜能，让用户更尽情的发挥创意。

索尼FDR-X1000VR 4K运动摄像机
参考价：3590元

面对运动摄像器材的火爆，传统消费电子大厂索尼也想来分杯羹，在2015年推出了新的“Action Cam（运动型摄影机）”产品，其中FDR-X1000VR（**图3**）以4K拍片功能为卖点，而HDR-AS200VR则是之前HDR-AS100VR的更新版本，在麦克风、SteadyShot防震技术方面有提升。防水滴机身设计让索尼Action Cam无需加装防水壳就可于微雨中拍摄，配置170°视角和F/2.8光圈蔡司镜头（**图4**），可以更轻松捕捉更壮丽的景色，同时增加影像边缘的通透感。X1000VR支持3840×2160 30fps摄像，最高支持以XAVC-S格式、100Mb/s的速度记录（需配合UHS-I Class 3或以上Micro SDXC卡），让画面的细致度大幅提升，该机也可以全高清1920×1080 120fps或高清1280×720 240fps速率拍摄高速运动影像。针对资深摄影玩家，该机亦有一些手动选项，如曝光补偿、白平衡偏移等。至于目前流行的内置WiFi、NFC、GPS功能等亦都具备。另外该机在周边配件的支持方面也表现得不错，与GoPro迥异的外形设计更适合一些不同的安装方式（**图5**），值得对影像清晰度有更高需求的户外玩家关注。

碧水之深

无论是渡河涉溪，观湖或观海，无论是去三亚、塞舌尔、大溪地、爱琴海、毛里求斯、斐济、马尔代夫、帕劳，还是徒步跋涉名山大川近距离亲近大河大湖，有一款适合的影像装备，不论是艳阳高照的白天，还是温润可人的夜晚，你都可以更好的在充满野趣的沙滩上，更清晰记录和感受清澈透明的水光。

Liquid image水下摄影面具
参考价：1399元

Liquid Image（LIC）公司是一家专业的运动摄像机厂商，以护目镜摄像机产品著称。其产品比较丰富，EGO运动型摄像机小巧的机身可搭载在任何户外装备上用于拍摄，配备平面安装支架、低调平角度安装架等搭载配件，当使用防水保护壳时可潜至40米水下；ALL-SPORT系列眼镜摄像机适用于大众类运动时头戴拍摄，是准户外运动型摄像机，具备生活防水性能，使用可充电锂电池；TORQUE系列眼镜摄像机适用于越野车运动时头戴拍摄，可实现1080p全高清拍摄；PEX系列眼镜摄像机可实现1080p全高清拍摄，防风设计使它可以在疾速飞驰的雪道上清晰记录运动影像和声音。

EXPLORER和SCUBA是Liquid Image最具







■图6：Liquid image EXPLORER系列水下摄影面具

■图7：Liquid image SCUBA系列支持深潜

■图8：佳明VIRB的设计特别适合泳姿拍摄

特色的水下摄影面具产品系列，EXPLORER系列适用于日常的游泳和浮潜运动，黄色的面罩更贴合度假出游的心情（图6），具有5米防水能力，采用800万像素摄像头，支持VGA规格录像，支持最大32GB扩展记忆卡。SCUBA系列支持高达40米的深度防水，适合在较为专业的浮潜和潜水运动中使用（图7）。其中高配机器采用1200万像素摄像头，支持1080p@30fps全高清拍摄。用Liquid image水下摄影面具拍摄在水中畅游嬉戏、逗鱼戏水等特立独行的影像，是非常适合时尚旅游达人的活动。

佳明VIRB高清户外运动摄像机

参考价：999元

佳明（Garmin）VIRB高清户外运动摄像机（图8）采用1600万像素CMOS感光元件、超大广角镜头，对角线视角170°、水平120°以上。并具备连拍、自拍以及缩时摄影等功能，可清晰捕捉精彩瞬间。它支持1080p高清影像录制，可完整、高对比度、不失真的重现整个涉水过程，还可调节分辨率并实现呈现最高120fps的慢动作画面。它采用2000毫安锂电池，录制1080p影片时的续航力可长达3小时。

VIRB炫黑版具有IPX7等级防水设计，可在水下1米深度范围内使用30分钟，若需深潜活动，可选购防水罩提升防水等级至水下50米。它具备平面的前镜头，水下取景更清晰，外置1.4英寸彩色液晶支持预览及播放影片、编辑设定。其同时内置WiFi模块不但可将视频以及照片传送到智能手机，同时也可以通过无线遥控器以及佳明的多款运动手表实现远程控制，相当便捷。

天涯之远

雅鲁藏布大峡谷、珠峰、纳木错、青海湖、敦煌、嘉峪关、稻城亚丁、梅里雪山、泸沽湖、香格里拉、丽江、桂林、九寨沟、九曲黄河、丹巴……自然的魅力吸引着驴行者的脚步，从茫茫雪域的高原到幽暗湖底的广阔天地里，众多驴友为发现自然和生命的更多美丽而激动。因此伴随驴行的摄影设备不仅要有超强的机身防护性、高画质和出色的微距拍摄能力，还应具备GPS信息写入、海拔和大气压数据显示、辅助照明等典型户外相机的必备功能，背包中携带这样的一款这样的设备自然能让驴友如虎添翼。

奥林巴斯TG-3超级运动相机

参考价：2499元

STYLUS TG-3（图9）是奥林巴斯新一代旗舰级户外运动相机，有着强悍的15米防水、防震、防冻和抗压性能，全新的图像处理系统和WiFi影像分享功能，整体性能、配置都较好。

作为高端定位的户外相机，奥林巴斯STYLUS TG-3展现魅力的舞台可能是水下、森林、岩洞等极端或弱光环境，只有更高的光学和图像处理能力，才能保证拍摄出噪点极少的理想图像。因而它采用备受好评的F2.0大光圈镜头，能够显著提升相机对低亮度场景的成像水平，具有25mm广角至100mm中焦段（等效35mm相机标准）的4倍变焦能力。TG-3支持3种不同模式（景深合成、对焦包围、水下微距）的超级微距创作，“微距控制模式”可对当前屏幕上的图像进行1倍、2倍或4倍放大模式的切换。根据不同焦距和放大倍数的组合，可将1毫米的拍摄对象最大放大到44.4毫米，犹如采用显微镜观察一般，令很多肉眼难以观察的纤小物体，如雪花、昆虫器官、植物纹理等，变得纤毫毕现。此外，奥林巴斯还同步推出了供TG-3使用的水下转换镜头FCON-T01鱼眼转接镜头、TCON-T01远射转接镜头、CLA－T01镜头转接环和LED环形闪光灯LG-1，可显著提升TG-3在水下和微距拍摄场景的应用潜力。

ION the Game相机

参考价：2599元

iontheaction最新款的超便携运动相机“ION the Game”具备优秀的防水性能，符合IPX8标准，潜水深度可达3米。它内置WiFi无线网络功能，可通过iOS或Andriod设备实时控制相机并传输数据，将相机当作无线摄像头使用，腰部显示屏设计更适合手持或侧



■图9：奥林巴斯STYLUS TG-3有出色的防水能力







■图10：ION the Game同样具备广角镜头

■图11：简单易用是小蚁运动相机的最大特色

■图12：小蚁相机可以让我们从动物的视角看世界

置携带、拍摄。

这款相机搭载170°广角定焦镜头（**图10**），可拍摄 1080p@30fps全高清视频，以及960p@30fps、720p@30/60fps的高清视频，压缩格式为H.264，保存文件格式为MPEG4。此外它可以拍摄500万像素的静态图像，支持自动感应拍摄，标配2英寸液晶屏。支持最大容量为32GB的TF卡，ION还提供8GB的免费云存储空间。它内置1299毫安锂电池，续航可达2.5小时，157克的重量能较好地满足旅行用户的便携需求。作为一款美系产品，价格偏高是它最大的弊病。

心境之间

或许我们只是想随意出去玩玩，释放一下劳累的心绪。就近观赏一下名胜，去郊外踏青，去公园跑步，那么一款简单的佩戴设备应该就能满足我们拍摄个性影像的需求。

小蚁（yi）运动相机
参考价：399元

小蚁运动相机（**图11**）配备了专业运动影像厂商Ambarella（安霸）A7LS处理器、索尼1600万像素Exmor R BSI CMOS图像传感器、155°超广角非球面高清光学玻璃镜头，使用防水壳后潜水深度可达40米。小蚁运动相机提供了多种录制模式，可实现1080p@60fps以及720p@120fps甚至是480p@240fps视频拍摄，编码为H.264，输出格式为MP4。它提供了多种照片拍摄模式，如0.5秒～60秒的延时摄影、3秒～15秒的定时拍摄、最高7张/秒的高速连拍等。

小蚁运动相机的尺寸为60.4mm×42mm×21.2mm，机身仅72克，小巧轻盈，完全可当作自己的随身饰品（**图12**）佩戴，就算搭上自拍杆也足够轻巧，还可固定在宠物身上。它没有配置屏幕，通过按键以及不同的操作音效也可较好地操控。重视价格又想尽情游乐的用户可以关注这款产品。

飞行器

对于强调新奇角度，想为观者带来更大视觉冲击的用户来说，航拍是不错的选择。航拍又称空中摄影或航空摄影，是指从空中对地貌、人物进行摄影摄像活动。航拍能够清晰地表现地理形态，因此除了被运用于军事、交通建设、水利工程、救灾监测、生态研究等方面外，在艺术摄影、影像记录、影视制作方面也颇受青睐。从目前的应用范例来看，航拍作为一种现代的艺术创作手法，可以彻底解放视角，突破高度、角度以及速度的局限，视觉冲击力较强，给观众带来焕然一新的感受（**图13**）。而随着各种“无人机”“航拍器”性价比的不断提升，民用市场也出现了很多精品，无论是记者、极限运动员还是旅行者，都可以用“带摄像机的飞行器”获得难以忘怀的航拍体验，还可以通过视频网站和社交媒体，将激动人心的航拍画面近乎实时的分享给朋友，共同感受那一刻的视角震撼。在新一代消费级无人机中，自动跟随拍摄等方式成为了新的热点，不仅解决了佩戴式运动相机视角单一，难以观看实际运动情况的问题，还改善了遥控人员需要专注操控，难以自拍的窘况。

大疆Phantom3
参考价：5999/7499元

中国大疆创新科技有限公司（DJ-Innovations，简称DJI）是全球领先的无人飞行器控制系统及无人机解决方案的研发和生产商。通过持续的创新，大疆致力于为无人机工业、行业用户以及专业航拍应用提供性能最强、体验最佳的革命性智能飞控产品和解决方案。Phantom3（精灵3）4K/HD（**图14**）专业遥控高清四轴航拍飞行器、摄像无



■图13：无人机拍摄会改变人们分享体验的方式



■图14：支持4K摄像的Phantom3 Professional无人机



■图15：LiLy无人机的外形像一只会飞的大冰球



■图16：LiLy的自动跟随拍摄的功能很方便实用

人机便是大疆公司最新推出的高性价比专业无人机产品。

大疆Phantom3主要分为Advanced和Professional两款型号，区别仅在于搭载摄像头的不同，其中Phantom3 Advanced搭载HD高清摄像头，可以录制60fps的1080p视频；Phantom3 Professional则搭载了4K摄像头，能够录制30fps的4K超高清视频。两者镜头一致，均为94°广角定焦镜头，最大光圈为F2.8，可拍摄1200万像素的静态照片。

Phantom3继承了前作Phantom2的GPS和GLONASS双卫星定位系统，还加入来自Inspire 1的视觉定位系统Visual Positioning System（VPS），很好地解决了在GPS信号不好的地点（比如室内）的自动飞行定位问题，尤其是对于Phantom系列所面向的更为大众化的非专业消费人群，VPS让室内的平稳飞行和低空精确定位悬停变得更加容易。Phantom3支持高清图传，可从1英里（约1.60千米）外传输720p高清图。

LiLy无人机
参考价：499美元

LiLy无人机（**图15**）的推出在业界引发了广泛好评：如“除了没有配备航空机炮和导弹，它可能是目前最炫酷的自拍神器，扔出去自己飞，自带GPS定位器，可以最高40公里的时速追着用户拍摄1080p视频和1200万像素静态照片。”以及“LiLy无人机在未来五年内淘汰所有不能飞的相机，LiLy无人机可以实现自动驾驶，可飞行20分钟，并且搭载了一台不错的相机。”等，但也有很多业界人士表示这一项目并不靠谱。

LiLy的无人机致力于让“航拍”操作变得比以往任何时候都更加简单。从外观上来看，LiLy的主体很像是一只冰球，可以用一只手掌来轻松托住它，支持随行、引导、飞起、侧拍，以及360°环绕拍摄。它配备1200万像素的高品质摄像头，集成高品质麦克风，能够录制60fps的1080p视频或者720p@120fps的慢动作视频。有趣的是，LiLy有一定的防水能力，还提供了一只带防水外壳的追踪装置，拍摄者可以将其戴在手腕上（**图16**），无人机就能自动跟随拍摄。LiLy的配套iOS应用能够实时传输预览视频，帮助用户控制和定义各种拍摄参数，也可编辑、分享设备上的视频。

当然，最值得关注的还是LiLy无人机直观粗暴的使用方式——厂商通过对LiLy飞控和自稳系统的设定，用户只需向外抛出LiLy，它就能自我平衡，捕捉来自可穿戴控制器的信号，进行跟踪拍摄。对于户外运动者和旅行者，LiLy无人机都是值得首选的产品，有了它可以从不同角度观看自己运动时的英姿，当然也可以去拍摄其他方式很难获得的景色。



■图17：派诺特Bebop Drone无人机
■图18：派诺特Bebop Drone支持增强遥控器和头戴式显示器

派诺特Bebop Drone
参考价：3699元/6499元

派诺特无人机是苹果官方商店最受欢迎的配件之一，它最新推出的Bebop Drone是一款增强了拍摄能力的无人机产品（**图17**），其高性能摄像头和实时传输能力配合正在兴起的头戴式显示器（**图18**），可以带给操作员身临其境的感觉，拍摄操控当然也更直观。

Bebop Drone采用180°视角鱼眼镜头，1400万摄像头带有稳像系统和图像矫正能力，在拍摄视频时会纠正鱼眼变形。它用内置WiFi热点进行连接，可使用iOS、Android和Windows智能移动设备进行操作，有多种操作模式可选，可对转弯和飞行速度、飞行高度等进行设置，并且自带多种特技飞行快捷键。最高飞行高度可达10米以上，遥控







■图19：AirDog无人机
■图20：AirDog会自动环绕在用户周围进行拍摄

距离50米以上，飞行速度10米/秒以上，用户还可选择带有WiFi信号增强能力和物理遥控器的增强版产品，不仅将遥控距离扩展到2Km，还能将视频输出到多种主流头戴式显示器上。

Bebop Drone轻巧坚固，底部有对地扫描的摄像头和超声波传感器，与内置GPS+Glonass+Galileo卫星定位系统、三轴加速计、三轴陀螺仪、三轴地磁仪、压力传感器配合，可智能判断姿态与位置，更稳定地飞行，在丢失信号或用户选择相应功能后，它还可以根据定位信息自行回归出发点。

AirDog无人机
参考价：1299美元

虽然作为一款无人机，AirDog这个名字听起来可能有些怪，但它确实表达得非常准确。这款自动跟踪型四轴飞行器配置前悬挂式GoPro Hero或索尼Action Cam Mini运动相机（**图19**），能够像猎犬一样紧紧锁定追踪目标，捕捉其一举一动。

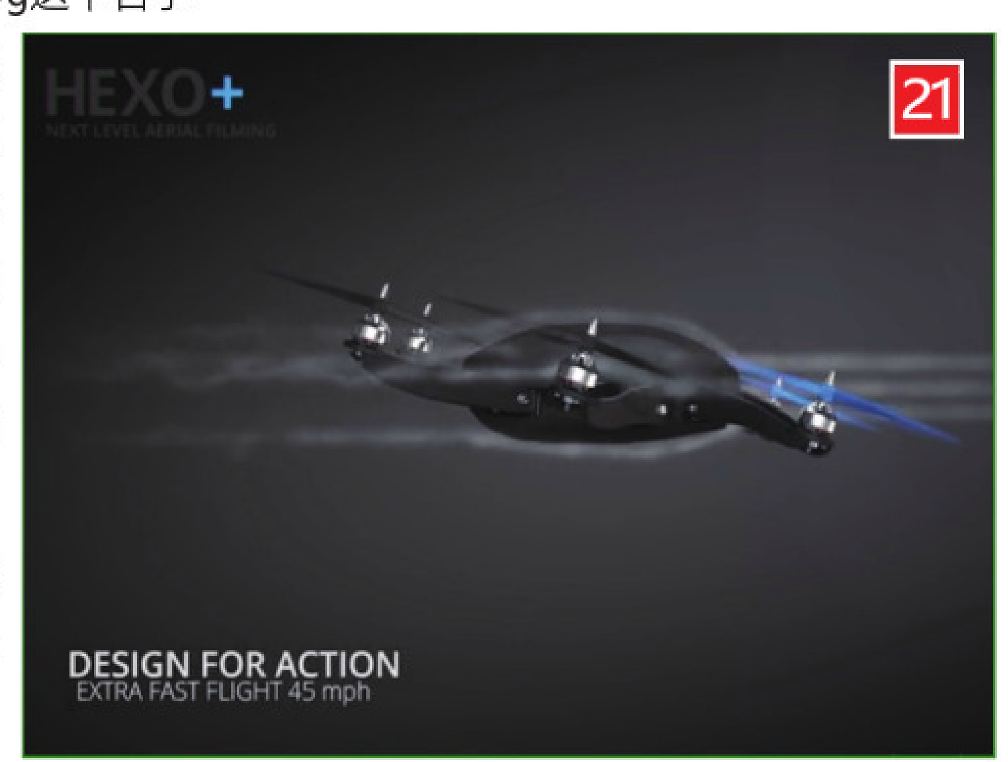
AirDog没有而且也不需要远程控制装置，取而代之的是一个AirLeash追踪控制器臂环，AirDog可通过远程蓝牙与该臂环进行无线连接，保证这款无人机时刻围绕在用户周围（**图20**），当然用户也可以进行手动控制，或者设置飞行模式、飞行距离等方案。AirDog携带方便，整个无人机可以折叠后轻松地装进背包，整台设备外加一款运动相机的重量只有1.85公斤，它采用可更换电池，电池寿命为10分钟至20分钟（主要取决于设备的飞行速度和风力），其最高时速可达到64公里。

Hexoplus Hexo+飞行器
参考价：499美元

如果想以第三人称视角完整记录高速运动过程中的真实状态，那么Hexoplus出品的Hexo+是个不错的选择（**图21**）。Hexo+可以连接智能手机，在空中准确追踪到使用者（或者说是智能手机）的运动轨迹，来拍摄运动员在运动过程中的精彩画面。它可以长时间追踪运动员进行拍摄，飞行时速高达70km/h，所以就算是极限摩托车等高速运动，Hexo+也能够轻松搞定（**图22**）。

SYMA司马航模X5C遥控飞机
参考价：429元

其实在无人机和航拍器的研发上，国内厂商一直都不输于国外厂商，不仅有大疆Phantom这样的高性能产品，也有很多价格低廉的选择，例如司马玩具实业有限公司推出的X5C就是一款结构牢固的四轴航拍飞行器（**图23**）。这款产品采用6轴陀螺仪，可实现一键翻滚、悬停定点拍摄等功能，使用2.4GHz飞行控制器，遥控距离可达百米。它采用可更换电池，飞行时间可达7分钟，内置200万像素摄像头，可以初步满足一些户外拍摄的需求，而它低廉的价格和牢固耐用的设计，使其不仅是有趣的拍摄玩具，还可成为使用专业版飞行器前的练手工具。







■图21：Hexo+是一款追求高速飞行的产品
■图22：Hexo+可以对难以追踪的高速运动进行跟拍
■图23：相对廉价而耐用的X5C遥控飞机

分享无界限
影像分享新方式



文 | 青岚
路人丙

在互联网服务与数码产品的共同推动下，各种线上、线下的影像分享方式不断涌现、进化、成熟、普及，让我们的旅程不再孤单。

线上分享新玩法

分享最快乐，在分享的浪潮下，以国外的YouTube、flickr、Facebook、Twitter、MySpace为代表，国内则出现了以QQ空间、新浪博客、开心网、人人网等为代表的社交网络纷纷将图片分享作为主要功能之一，另外QQ、微信、米聊、YY……各种即时通讯软件也普遍具备照片分享、拍照分享功能。不过即使是一些加上了地点信息应用，对希望分（xuan）享（yao）或者记录自己独特旅程的用户来说，还是感觉表达不够充分，因此出现了以Instagram、Path（图1）、Pinterest等专门进行图片分享的社交平台。

笔者比较赞同一个关于国内社交平台进化的观点：从QQ到QQ空间的兴起，从文字为主到图片为主的社交，反映的是互联网从窄带到宽带的应用能力提升；而在移动互联网速度较低的时候，产生了同样以文字和少量图片为主的微信、陌陌、米聊等软件，随着移动互联速度的提升，必然产生以图片甚至视频等为主的新社交软件和平台。目前大量涌现的各种图片分享App和一些传统社交、存储应用的进化，例如微博的美拍、评论贴图功能，微信的微视功能等，正反映了移动网络能力的提升及其带来的应用进化趋势。需要注意的是由于国内的特殊情况，我们前面提到的Instagram、Path、Pinterest等由于网络、服务、语言等方面的限制，目前还不太适合国内一般用户使用。

传统平台的进化

新浪微博继推出图片滤镜、贴纸功能后，在新的移动客户端版本中又加入了微博评论支持插入图片功能（图2），而此前，微博只支持文字和系统表情评论。当用户发

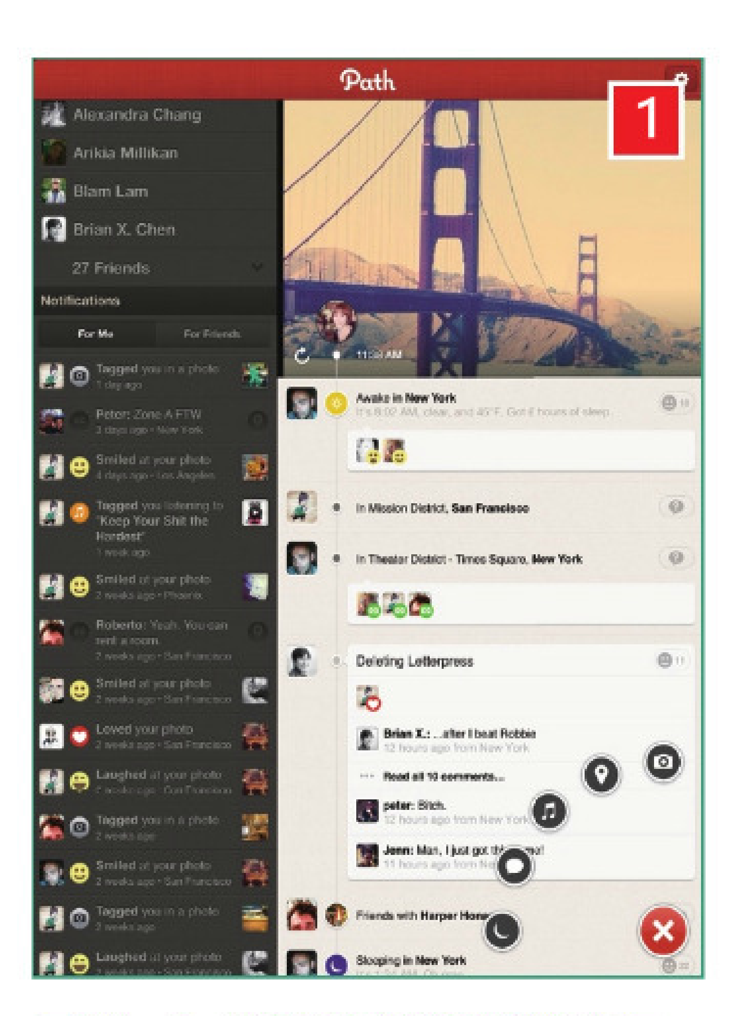
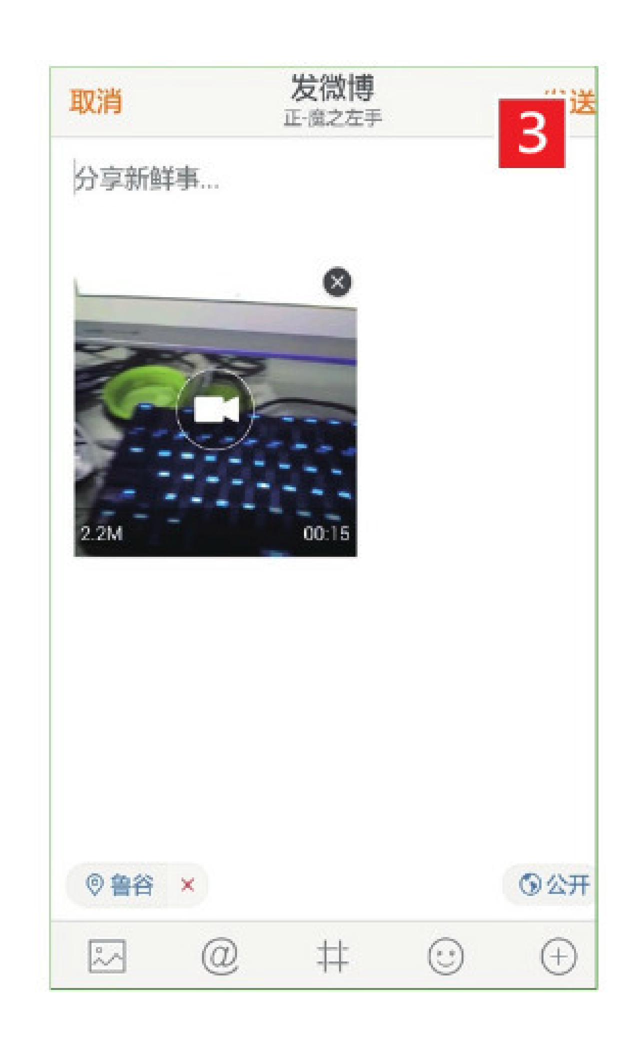


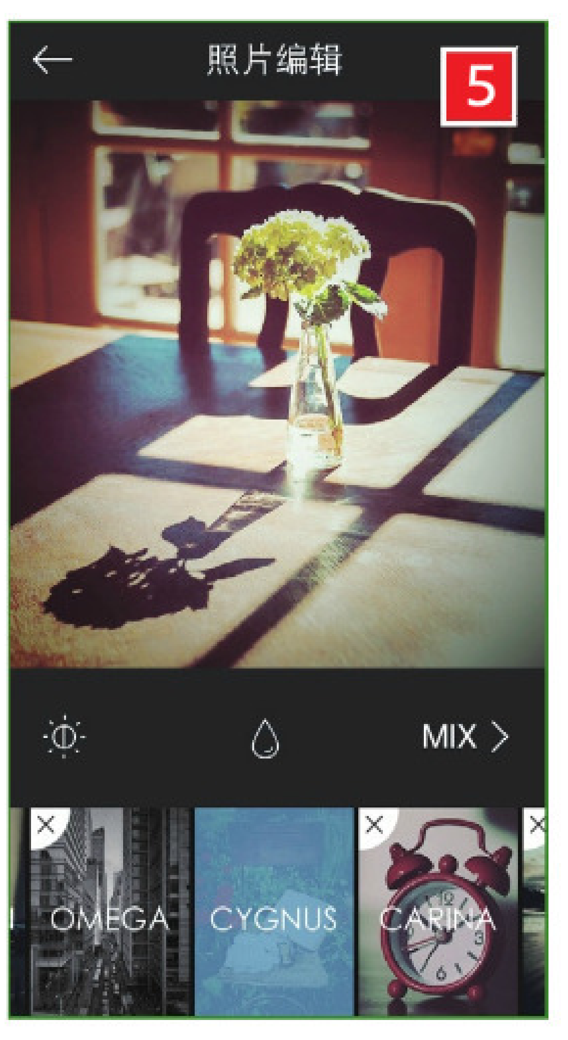
图1：Path特别适合旅游影像分享



图2：微博评论可插入图片


■图3：微博自带的视频拍摄功能有时长限制


■图13："照片圈"让用户和照片都建立自己的"圈子"



■图5，6："照片圈"用户可对照片进行处理再共享

表图片评论后，该图片会以缩略图的形式出现，如果想查看大图的话，点击缩略图即可。这一功能对用户自己补充图片、对争议内容的反驳、对"深夜发吃报社"的反击（笑）等情况无疑都有巨大的意义。

在微博和微信平台上也引入了信息量更大的视频，而且与转帖其他网站来源相比，无论是微博上的秒拍、美拍还是微信上的微视，在容量和清晰度方面都进行了优化，尽量以最低的上传/下载流量提供足够清晰的画面（**图3**）。当然为了保持自身平台的特色，微博与微信自带的视频拍摄都有时间限制，如果希望使用更长时间和大容量的视频，还需要使用转帖等形式。

照片圈

Camera360团队推出的"照片圈"（**图4**）是一款典型的图片型社交引用，它是一款针对专业用户出品的图片社交平台，其中的专辑可以实现多人共享，大家都可以针对专辑中的内容和标题添加同主题、同风格的照片，最终让专辑呈现出比单张照片更具故事性、更有趣的主题内容。"每个专辑背后都有一个故事，志同道合的人在一起续写这个故事，最终它会变成一个照片圈子。"产品经理如是说。

另外用户可以将自己的照片或专辑分享到"微信朋友圈"。可以选择使用MV的形式播放并分享给好友，也可以选择使用"照片圈"中自带的分享模板直接分享图片，而且与以往单张分享照片的方式不同，在"照片圈"中用户也可以将同主题的照片聚合在一起进行分享，让图片背后的故事更加丰富和感人。"照片圈"还支持图片处理（**图5**），自带了15款Camera360公司旗下的"MIX滤镜大师"中的滤镜（**图6**），保证用户高质量的作品输出。用户更可以随意DIY上千种滤镜，让照片与众不同，个性十足。

美圈

"美圈"也是值得旅游者考虑的工具，它功能强大，集聊天、美图、分享为一体（**图7**），能"分享美丽"、建立"圈子"。当你觉得一张照片不足表达你对生活的热爱时，给照片打上标注或一小段独白，让它讲述更多故事，让朋友们能更好的感受到你的旅行感悟，且支持在线私聊（**图8、图9**）。

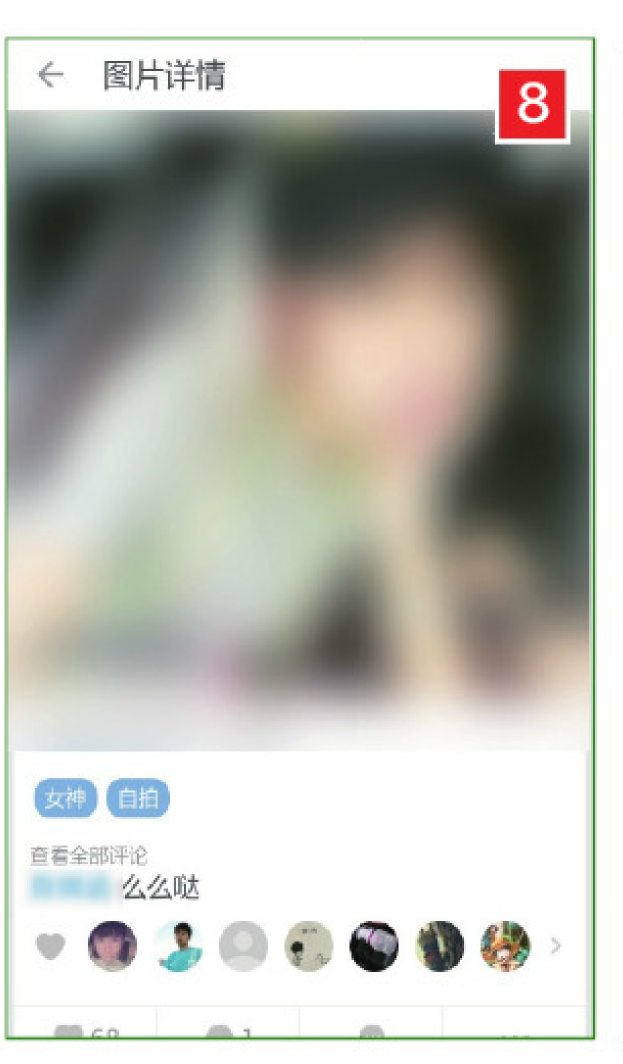
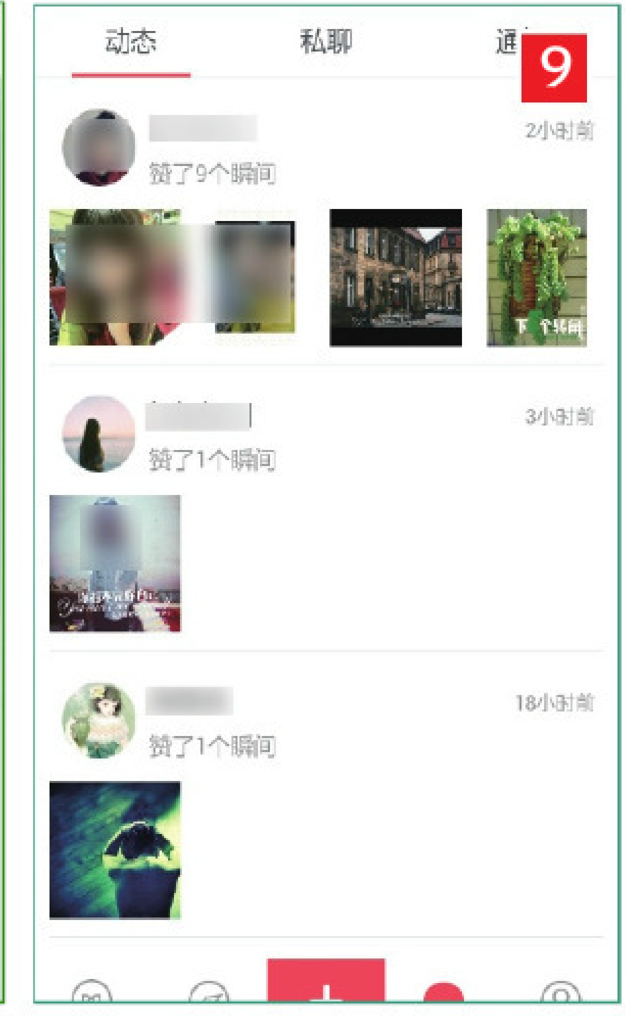
腾讯照片管家

各种移动端的"相片（照片）管家"也层出不穷，例如为Android手机用户打造的腾讯照片管家，它具有轻松浏览、照片快调、一键上传、时尚特效、相框饰品、快速分享等特点，既可以快速浏览和管理本地图片，编辑处理照片，也可将图片备份到云端相册。而作为腾讯旗下的应用，它还可以很方便地与腾讯各个平台互动，将图片分享给QQ好友、微信好友，分享到QQ空间、朋友圈等（**图10**）。

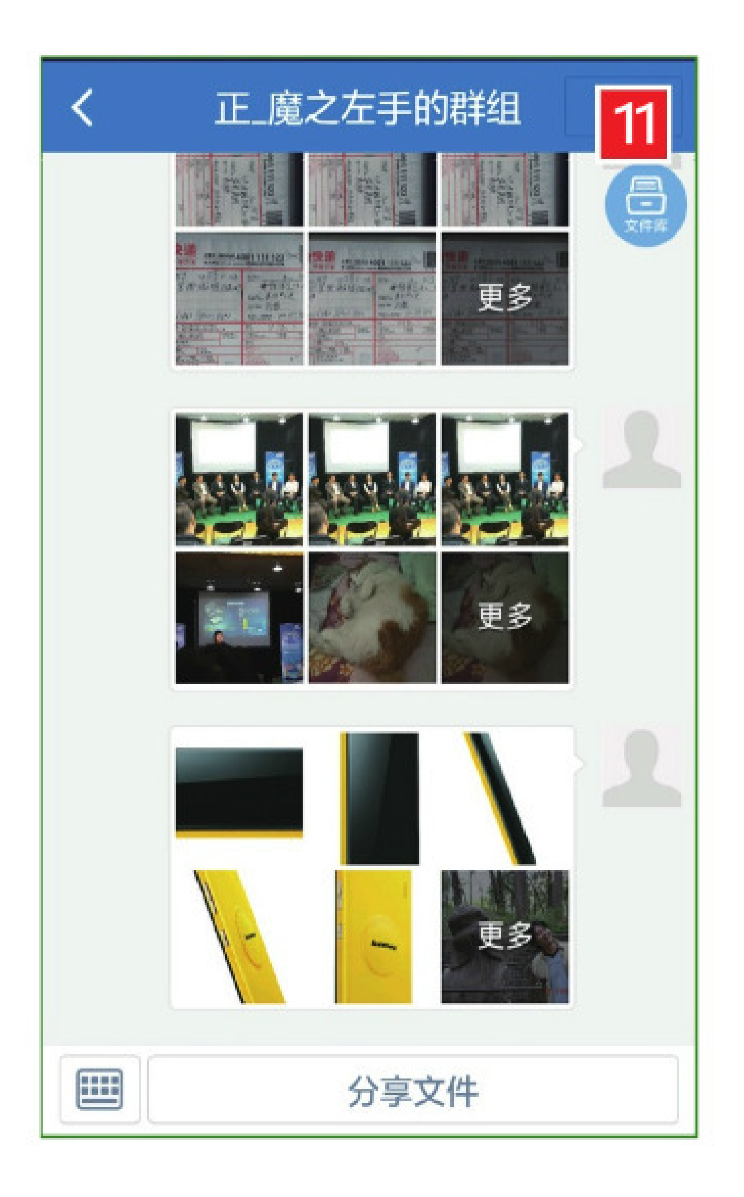
云相册

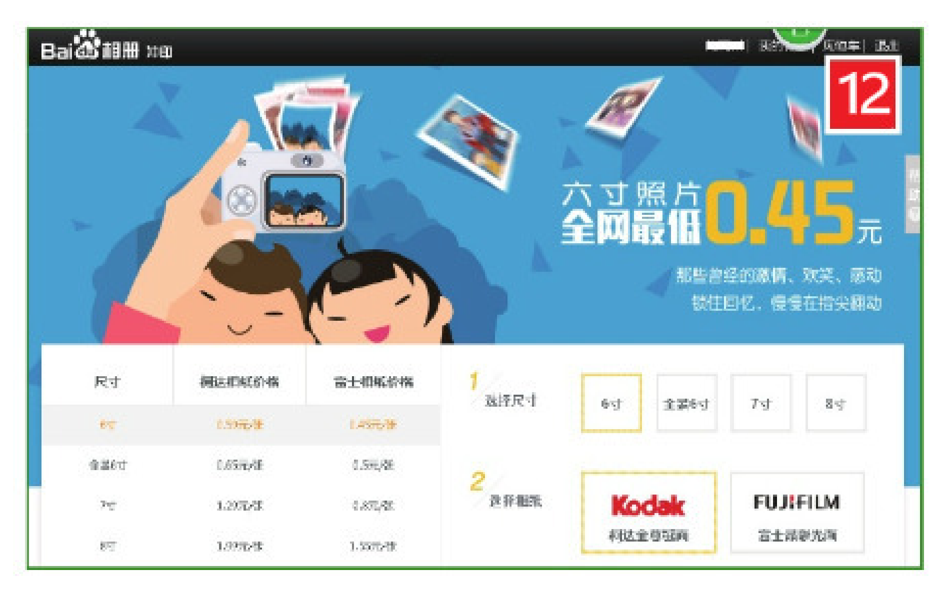
随着各种云服务的普及化，照片的在线


■图7：用美圈"让世界看到你"



■图8，9："美圈"集照片编辑、分享、评论、聊天功能于一体







■图10：腾讯照片管家能力全面，还有产品线支持

■图11：百度相册是百度云的衍生服务

■图12：百度可为旅行者提供打印服务

存储已经成为了在线备份的主流方式，而且很多厂商也在积极开发相应的分享功能，以“云相册”作为卖点的产品也不鲜见。目前的云相册服务大都可以通过App直接将智能移动设备或电脑上拍摄、存储的图片、视频自动上传到服务器中，让用户随时随地在查看或分享。

百度公司推出的“百度云”应该是目前普及度最高的云服务产品之一，用户可以通过百度云将照片、文档、音乐、通讯录数据在各类设备中同步使用，在百度好友群组、手机联络人（**图11**）或众多社交平台进行分享。百度云支持QQ、新浪微博、人人网等账号直接登录，可以更方便地在这些社交平台上快速分享图片、视频，另外百度云还提供了在线冲印照片的服务（**图12**），其冲印价格也不贵，满59元全国包邮。

其他流行的网盘除了自动进行文件存储、备份外，也大都兼具分享能力，例如华为网盘、金山网盘、115网盘等。它们不仅能在线分享，有些甚至可通过短信、邮件、蓝牙等方式将文件分享给好友。

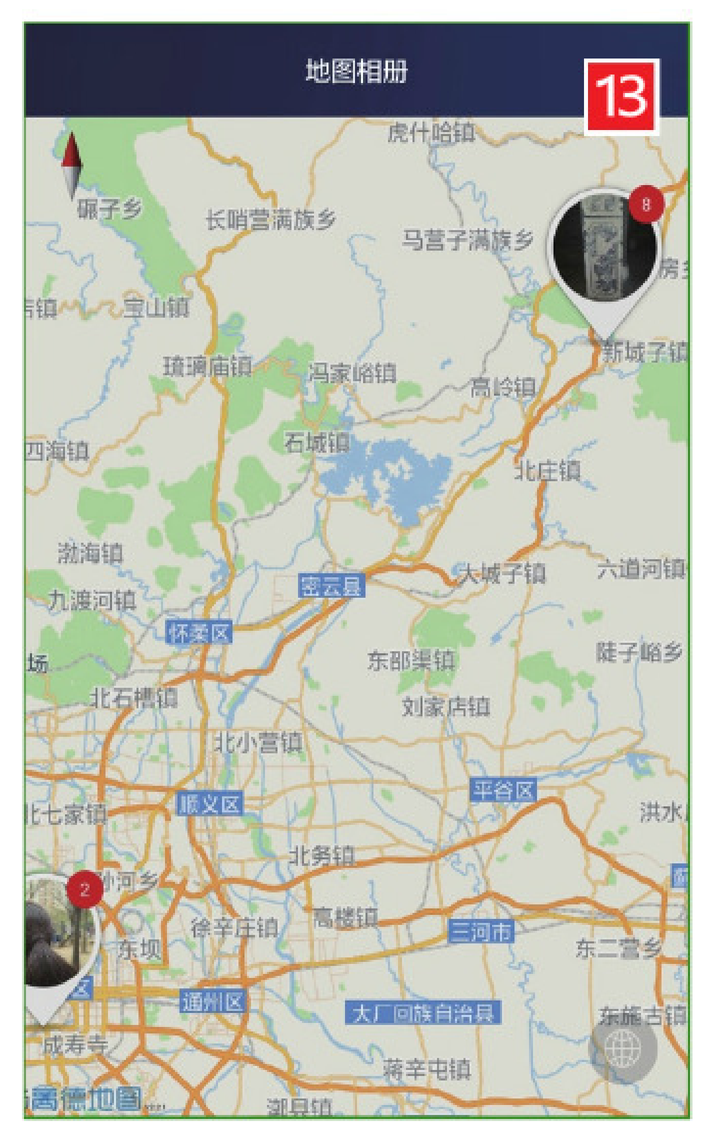
地址足迹分享

轨迹记录是很多驴友和自由行玩家都喜欢的功能，位置和照片的结合可以更好地展现自己的游玩过程，既便于记忆，还可以更直观生动地共享旅途见闻。

其实目前国内提供LBS（(Location Based Service基于位置的服务）的App已经比较多，例如在手机中安装了高德地图后，带有GPS信息的图片就可以根据位置信息展现在高德地图上（**图13**），但这种展示只能出现在我们的平板或手机上，要想公开分享这样的信息，还是要考虑在线相册。目前如百度相册、苏宁云相册等产品都支持LBS分享，用户只要在拍照时开启相机或手机上的GPS信息功能，上传后就能自动和电子地图进行地点适配。

协作影像日志

记录下驴行中的点点滴滴是很多旅行者爱做的事，而与朋友们共同撰写的旅游日志，不仅能更好地记录旅程，还能获得不同角度的记忆，并且加强朋友间的友谊。旅游者可使用时尚的“云笔记”进行记录、存储与分享，代表产品有印象笔记（Evernote）、麦库记事、有道云笔记等等。这些“云笔记”不仅具备强大的笔记捕捉功能，还采用了独特的分类方式，而且支持文件的自动整理、即时搜索，可让用户轻松创造笔记与文字、快照、网页剪辑，并实现同步、搜索、编辑、分享。在印象笔记Android版本中几乎可添加任何文件（图片、音频、视频、文件）作为附件，只需打开笔记编辑器，点击下方工具栏的曲别针图标，然后选择你需要添加的附件类型即可。麦库记事Android版可建立快速文档，除了常见的笔记功能外，支持拍照、录音、手写、文件等笔记添加功能（**图14**），例如拍照后便可直接建立照片笔记，而“录音”同样支持传统录音和转文字两大功能，结合手机录音功能，记录和共享录音，录音结束后可直接上传和分享。有道云笔记手机客户端支持录音、拍照、图片上传、手写、涂鸦（绘画）等功能，在手机客户端版本中，不但可以直接拍照让图文并茂，还可以添加手机相册





■图13：基于地图信息的影像足迹

■图14：协作旅行笔记让我们更好的记忆旅程和友谊



■图15：专业的旅游网站适合驴友间的交流

里已有的图片，保存笔记后会自动与网络端同步。轻笔记（行客记事）除了支持文本笔记外，也可通过录音与照相功能添加多媒体内容，在新建笔记最下面的滑动条可对笔记所在文件夹、拍照、录音、涂鸦、语音转文字、调用本地图片、添加标签、添加附件、添加当前时间等多项应用进行相应操作。

目前国内并没有Instagram、Google Map、Facebook这样在相册存储、地图定位和个人社交方面具有压倒性优势的产品，所以虽然已经出现了不少功能比较全面的在线相册、驴友社交服务产品，但在一般用户中的普及度都不算很高，如果想在朋友间实际使用，最好先"呼朋唤友"，大家注册到同一个服务商。当然，大家也可直接到一些驴行、运动和户外为主题的社交网络进行照片和日志等内容的分享，磨房网、绿野网、穷游网、去哪儿网等等。例如磨房网作为一个主题为自助旅行和户外运动的平台，除分享讨论交流的功能以外，还提供发布信息约伴的功能。无论是有了空闲时间计划出门想要找伴，还是"拉磨中""拉磨回来"有了新的经历要和他人分享，都可以到磨房去吆喝一声（图15）。当然这些网站的交流大都采用开放论坛的形式，很适合驴友之间的互动，但并不适合构建固定社交圈和与非驴友亲友进行交流。

无线拍摄即时传

无线功能几乎在一夜间成为了数码相机的标准配置，例如尼康、佳能、索尼目前的全系列消费级数码相机、微单相机等均内置WiFi（图16），这也是在智能数码设备压力下，数码相机厂商的应对之策。数码相机可以通过内置WiFi将照片快速传送给手机、平板电脑等上网设备，进行在线快速分享，或者让周围的朋友直接接收。虽然这一过程比手机直接拍照分享要麻烦一些，但在很多情况下，这些支持WiFi的新型数码相机，甚至是微单或单反相机的拍照效果明显胜过手机，应该可以为自己的照片赢得更好的口碑。当然除了这3大相机厂商外，我们也有一些其他的无线相机或无线方案可选。

卡西欧EX-ZR3500
参考价：2799元

EX-ZR3500（图17）是为热爱生活、乐于分享的用户特别打造的数码相机，它搭载1/1.7英寸传感器，配备F2.8镜头，背照式反射系统在高感光度的情况下能有效抑制噪点，低照明环境下依然可以获得清晰的画面，而5轴HS防抖可以补正变焦效果。ZR3500拥有更便捷的传送与分享能力，相机、手机可以实现轻松互联，随时随刻传送来自相机的照片。我们只需要安装"EXILIM CONNECT" App，完成智能手机和相机的连接配对，就可以启用照片的自动传输功能。通过照片分享App "SCENE"可将照片共享到云端相册，便能实现快速共享。

理光THETA M15一键全景相机
参考价：1999元

理光THETA M15全景相机（图18）拥有42mm×129mm×22.8mm的小巧身材，重量只有95g，有蓝、黄、红、白4色可选。正面和背面类似鱼眼的180°镜头使其具有一键360度全景拍摄功能，按一次快门即可实现360°无死角拍摄。THETA M15的最近对焦距离10cm，支持自动、快门优先、感光度优先等曝光模式，内置4GB存储空间，大约可以储存1200张照片，内置电池的可拍摄约200张照片。它还可以录制3分钟时长的全景视频，播放时可实时切换视角、缩放，欣赏时别有一番风味。它带有WiFi功能，能借助手机专用App可随时下载、查看、分享相机中的照片与食品，还可通过手机遥控拍照，调节感光度、曝光补偿以及延时等参数，分享至微博、微信等平台和朋友们共享。

无线闪存卡

数码设备无线化的趋势也在影响闪存卡领域，而WiFi卡就是SD卡无线化的一种产物，常见WiFi卡大多都支持SD存储卡标准和WiFi IEEE802.11 b/g/n无线标准，内置的无线通信功能使之可以摆脱读卡器、数据线，直接与其他设备和服务器交换数据或进行上传、下载，可将不具备WiFi能力的数码相







■图16：目前消费级相机普遍配置WiFi

■图17：EX-ZR3500

■图18：为全景拍摄设计的理光THETA M15外形独特





■图19：无线SD卡可能是最小巧的消费级WiFi设备

■图20：无线MicroSD卡适配器

机、单反相机改造为WiFi设备，将作品实时传送到手机、平板电脑、笔记本电脑等设备上。即便是安装在不兼容无线功能的数码相机中，它也可以和无线设备分享内容。以东芝的FlashAir SDHC存储卡（**图19**）为例，它拥有Class 6级别传输速度标准，传输速率不会低于6MB/s（实测数据显示，其最高写入速度达到11MB/s，读取速度高达17MB/s），可满足全高清摄像以及高速连拍的需求，并且能方便的进行无线分享。

再如易享派（ez Share）WiFi无线SD卡/MicroSD卡适配器（**图20**），后者还能充分利用手中多余的MicroSD卡，将这些无法内置WiFi模块的微型卡也改造成无线闪存卡。它不仅可使用浏览器或客户端浏览、下载或数码相机的照片，其客户端还具有微杂志创作能力，可将分散照片制成内容更丰富的微杂志，然后再分享到微信中，相关功能我们在第4期“特别策划”栏目中已经有过介绍，这里就不再赘述。

除了传送给智能移动设备外，也有一些支持WiFi的相机可以连接互联网自动上传照片到自有品牌分享网站。不过目前室外WiFi的普及率并不高，使用手机热点还不如直接上传到手机进行图片和流量管理，所以我们暂时并不推荐这种使用方式和相关产品。

线下分享亦精彩

除了线上分享外，在家庭、聚会中与亲朋之间的交流也很重要，这时一些线下的方式显然更适合，而且目前也有很多为这一方式准备的新产品，例如微型投影机（微投）、微型打印机（微打）、在线打印，以及特别适合家庭用户和手机拍摄者的无线、墨仓式打印机等。

微型打印机

顾名思义，微型打印机外形小巧、易于携带，新一代产品还可以进行无线操作、内置电池，可以在旅行现场直接将作品打印出来留念或进行分享，所以越来越受到年轻人欢迎。

目前一些便携打印机产品只有相机大小，可以直接装进口袋，不用连接电源即可操作，适用范围大大扩展。LG PD239P“趣拍得”智能手机照片打印机（**图21**），报价899元，其尺寸仅为76mm×126mm×20mm，重202克，和一部主流智能手机差不多，可通过蓝牙连接智能手机、笔记本电脑、平板电脑、数码相机，实现无线照片打印，也可通过NFC近场通讯技术打印照片。它还可通过内置的智能编辑软件通过滤镜效果改变相片的氛围并润色照片，具备鲜明、古典、黑白、冷色调、乱色调、柔和、朦胧、怀旧等滤镜效果，可用独特的相框特效将照片变成邀请卡或者生日贺卡。它采用的是比较新的无油墨打印技术，由于不再使用墨盒和色带，所以LG PD233才能设计的小巧，整个机器只需要加热元件就能打印出图片，耐用、不易褪色。另外市场中还能见到呈妍（Hiti）Pringo P231等定位、尺寸，甚至价格都类似的产品。

微型投影仪

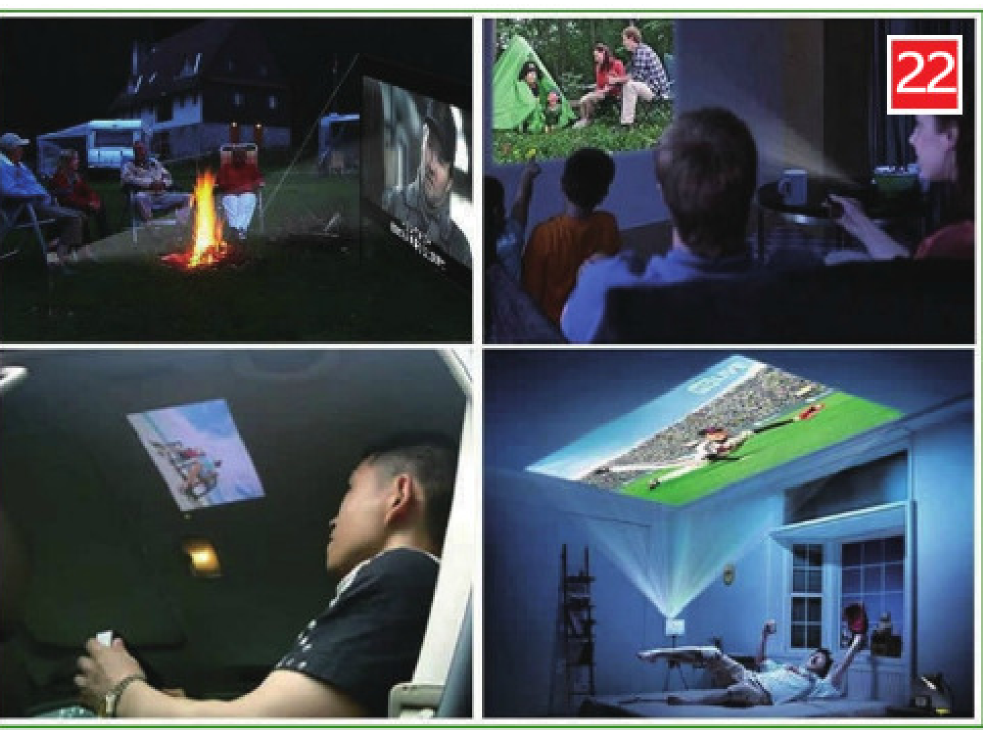
微投也是值得旅游者关注的产品（**图22**），它体积小巧，只手能握，一般配以SD卡接口和USB接口，支持U盘播放视频，内置扬声器，使用起来很方便，高端产品还可通过WiFi进行无线连接。然而要将大功耗、大尺寸的投影仪缩小到便携尺寸，代价还是比较高昂的，所以微投的总体价格较高，720p分辨率的产品价格至少也接近2000元。当然对有一定经济能力的用户来说，微型投影仪确实能提供特殊的乐趣，不仅能实时共享拍摄作品，还能播放自己喜爱的影视作品，甚至是投射背景，拍摄更有趣的影像作品。

其他

在互联网服务丰富的今天，充分利用这些产品，可以让自己的旅行更有趣味和意义，例如使用在线打印服务，将旅行照片直接打印并快递到家庭中，将大大拉近和家人的距离。无线打印机和墨仓式打印机则可以在家中随时打印照片，并且大大降低打印成本负担，同样是喜欢共享的用户很不错的伴侣。这些产品或者在网上可以很容易地找到，或者在之前已经有过比较详细的介绍，这里就不再赘述了。



■图21：LG是研发口袋打印机的领军企业



■图22：微投可为旅行增加不少乐趣

要名还是要利？
国产杀毒软件的两难选择

文丨isblue

今年的五一假期对于360来说肯定过得并不愉快。五一期间世界三大杀毒软件测试机构联合发表声明，称360送给机构的测试产品和实际用户使用的产品存在巨大差异。因此三家测试机构宣布将撤销奇虎360产品今年以来获得的所有认证和评级。面对三大测试机构的声明，360的公关反应很快，立即发表回应称三大测试机构的测试环境落后且不符合中国国情，并于5月4日宣布退出其中一家的测试。杀毒软件市场又一轮波诡云谲的论战就这样开始了。



作弊与否？且看千锤百炼的360公关

在讨论孰是孰非之前，先让我们梳理一下事件的经过。4月30日，世界三大杀软测试机构率先发难，发表声明称360送测版本与实际版本有所差异，有误导消费者虚假宣传之嫌，因此取消360今年以来的所有测试成绩。

三大评测机构的调查表明，360在送测的产品中都默认开启BitDefender引擎（由罗马尼亚人研发的一种杀毒软件引擎），但360自主研发的QVM引擎在测试时并没有开启。相反，在360提供给普通用户下载的版本中，默认的设置却是BitDefender关闭而QVM引擎开启。虽然在360产品中有选项可以调整这些设置，但大多数普通用户只会使用默认引擎。测试机构在测试时反复强调产品要使用默认设置，这样才能客观反映真实使用情况，但360在这里显然耍了一个小把戏。

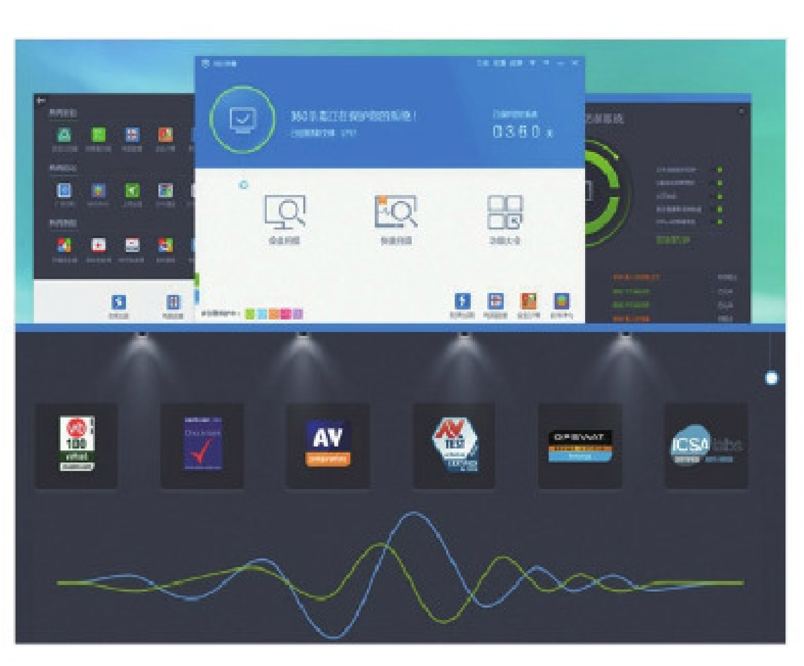
评测机构发布声明恰逢五一假期之前，由于五一节放假的影响，这一项对360的声明并没有在官方媒体中迅速传播开来，主要通过论坛、微博等自媒体传播。通过百度搜索指数可以发现，直到5月4日正常上班之后，相关新闻才铺天盖地地传播开来。这就为360千锤百炼的公关腾出了应对的时间。

在这场危机公关过程中，360分三步走：在没有抓住舆论方向之前和稀泥，然后拉国内同行下水，最后反客为主抛出〝阴谋论〞观点将自己置于受害者的位置。

面对评测机构的声明，360第一时间并没有作出激烈的反应，而是如实地承认了自己在送测版本上的设置问题，但强调这些设置的调整并非有意作弊，只是面向中国用户的版本就网络环境进行了特别优化。比如中国版软件没有开











左上 5月4日360召开沟通会进行危机公关

左下 2012年360参与AV-C评测的成绩-1

中上 360称评测版本差异为行业潜规则自己无任何隐瞒

中下 2012年360参与AV-C评测的成绩-2

右 2010年金山毒霸AV-C测试成绩，误报率最高排名几乎垫底

启对注册机和破解软件的检测，中国版服务器设定在中国国内等。360认为，为适应环境而更改产品设置属于合理举动，希望评测机构进行深入调查并重新给出结论。相比措辞相对强烈的中文版声明，360的英文版反馈声明则写得更为婉转，面对国内舆论与国际舆论，360使用了两种不用的态度，毕竟是在美上市的公司，此事对其股票的负面影响已经板上钉钉。

也许是360一向的霸道导致用户积怨，虽然这次360认错，但国内舆论方向依然向着对360不利的方向发展。于是360开始第二步公关，即拉自己的同行下水。首当其冲的就是百度和腾讯。360称由于评测机构与中国国内的网络环境不同，所以国内公司多少都会对送测软件进行一些“优化”，并非360一家公司这样做。360通过对百度与腾讯两家公司的安全产品进行分析，发现在同行的软件中含有几家评测机构的名称，并推测说这些关键字可以表明，百度与腾讯的产品也会根据环境的不同而表现出不同的产品行为。

这一招果然收到奇效，原本一致声讨360的网络声音迅速被肢解为三派，可见对百度、腾讯等产品不满的用户也大有人在。作为普通的网民来说，远在欧洲的评测机构与自己相隔十万八千里，我们并不关心这些评测机构的标准，也闹不明白关于杀软的细节指标。用户记住的是哪款软件强行安装无法卸载，哪款软件绑架用户后台运行。当某些“流氓软件”东窗事发的时候，用户乐得看到它们的狼狈相。所以对用户来说，哪款软件给自己留下了最差的使用体验，自己就会站在与之对立的立场上，这个立场问题与客观事实的联系并不大。从这一点上来说，不管360的软件产品是否针对中国环境，至少360的公关是非常了解中国国情的，简单一招就分解了舆论压力。而最为戏剧性的是，在5月1日还发布声明对360冷嘲热讽的腾讯电脑管家，最终竟也没能经得起调查，于5月6日也被三大评测机构之一的AV-TEST取消了2015年所有评测成绩，真可谓搬起石头砸了自己的脚。

只是拉同行下水还不足以完成本次危机公关。360深知5月4日第一个工作日将是主导舆论的关键，所以便在5月4日召开发布会宣布自己“退出评测”的决定，以此反客为主。

在这次发布会上，360态度更为强硬。它先是解释自己送测版本有差异是因为自己杀软的“多引擎”技术，强调不同国家的网络环境不同。

360反病毒软件工程师路轶在沟通会上称：“360配备杀毒多引擎的目的，是为了针对互联网时代不同国家地区的网络安全威胁的地域化和个性化的特点，可以进行引擎的灵活选择使用，以保证防护效果的最大化，比如BD是欧洲引擎，在欧洲病毒木马的查杀有优势，而QVM和我们自己的云引擎针对中国地区比较好。三个引擎都配置，在不同国家和地区有不同的默认配置，用户自己也可以选择。因为AV-C的评测标准偏向欧美，所以360的参测版本默认开启BD引擎，而对于中国用户则推荐QVM引擎。”

在解释了多引擎技术之后，360反客为主，质疑AV-C等评测机构的标准落后，既不符合中国的网络环境，也不符合云病毒查杀的未来趋势。360指出，赛门铁克等国外知名杀毒软件就因评测标准纷争退出了AV-C的评测，360不会被评测机构的硬指标所绑架，所以也决定退出AV-C评测。

最后，360将这一次事件导向阴谋论的方向。按照360官方说法：360安全产品国际化道路触动了欧美传统杀毒软件利益，国外杀毒软件害怕360的免费策略颠覆既有的市场规则，而AV-C等国外评测机构与国外杀毒厂商是利益共同体，因此国外评测机构态度才转为质疑。360副总裁于光东在发布会上表示：“对方（评测机构）只留给我们40

分钟的时间然后就直接发布声明，接着就是五一国际劳动节，对方也放假了无法联系。” 评测机构通常会给予至少24个小时让参评企业做出回应。而此次声明仅留出40分钟，加上中国与奥地利的时差，相当于没有给360公司留出反应时间，此举不合国际评测机构的办事常规。于光东进一步表示，由于一周前（4月20日）360参加了RSA信息安全大会，在会上披露了360安全产品的国外用户数超过1亿，并将加速推向海外市场的消息，现在这个取消成绩的声明在时间上“太巧合”。

在表达自身“受害者”立场的同时，360也没忘记质疑媒体，称媒体“标题党”，将取消成绩解读为“除名”，将送测版本差异解读为“作弊”，对此官方保留追诉的权利。

虽然阴谋论只是360官方的说法，但这一解释显然很对网民的胃口，360也由此再争取到了一批网友的支持。不过也有业内人士表示，360的行为属于扮演受害者博取同情，目的是将自身行为合理化，将机构的动机妖魔化，避免丑闻给公司声誉带来更严重的影响。无论如何，取消评测成绩的声明发出之后，360的股价数日暴跌市值蒸发30亿，算是资本市场对此事件作出的反应。

三大杀软测试机构与国产杀软的恩怨

360这一次遭遇的取消成绩到底有没有阴谋论的成份，360自称“国内第一”的评测成绩又是否为虚假炒作呢？这就要从三大杀软测试机构说起了。

所谓世界三大杀软测试机构，指的是AV-Comparatives（AV-C）、AV-TEST和Virus Bulletin。AV-Comparatives是一个被奥地利政府承认的非盈利性组织，也是一个国际性的独立测试机构，因提供针对计算机安全产品的综合性与客观性评测结果而闻名。AV-TEST总部位于德国马德堡，成立至已有近20年历史，AV-TEST测试是世界权威的第三方独立测试之一，一直以海量病毒库检测、独立客观的检测过程和严格的标准著称。Virus Bulletin是英国的一个国际权威反病毒实验室，其最为著名的是VB100%专业测试。

AV-C等机构基本成立于上世纪末或本世纪初，当时是传统杀毒技术鼎盛时期，其评测标准也是基于传统杀毒技术而制定的。经历过那个时代的人都会有印象，那时的电脑每隔一段时间就要进行一次扫描，发现电脑有异常之后也需要扫描查杀病毒，所以评测机构的评测标准也是“特征码引擎+病毒库”。这样的评测标准有利于不同杀软之间的横向对比，经过十几年的发展，这三家评测机构渐渐积累口碑成为国际公认的评测机构。

然而月亮再圆，终究是外国的，将这三大评测机构冗长的英文名带入中国的正是360。360自2008年杀入杀毒软件市场，借助与卡巴斯基的合作，以免费软件策略颠覆了国内安全软件市场的格局。在与卡巴斯基的合作到期之后，360抽身单干，一方面继续与BitDefender、Avira AntiVir（小红伞）合作，一方面开发自研引擎。由于在当时身处市场弱势地位，所以360一直很注重自我营销，而进军国际测试机构赢取高分便是360营销策略的重要组成部分。

在360进入杀软市场之前有诸多老前辈如瑞星、金山、江民等，那么这些国内杀软厂商为什么不拿评测成绩出来包装自己呢？答案是它们确实拿不出像样的成绩。江民很少主动参与国际测试，没有参与自然没有成绩可说。瑞星曾一度获得AV-TEST认证，但在2008年以后其评测成绩便一路下滑，至今都一蹶不振，至于AV-C测试则是从未参加


AV-TEST GmbH
公开分享 - 昨天下午11:02

Statement regarding Tencent products in recent Windows tests

After in-depth investigations, certain optimizations have been identified in Tencent products which are clearly designed to improve their ratings in AV-TEST's performance testing. These optimizations, which have been found in all recent public versions of the products, provide minimal benefit to normal users and could even degrade the level of protection offered by the products.

All three testing labs involved in these investigations - AV-TEST, AV-Comparatives and Virus Bulletin - expect participants in their tests to behave in an open and ethical manner at all times, and consider this sort of "gaming" of tests to be unhelpful to both developers and users. The labs will be imposing stricter controls on participants to reduce opportunities for such actions, and will revoke all affected certifications and awards granted so far in 2015.





左 AV-TEST官方声明取消腾讯2015年评测成绩

中 在360官网可以下载送测版本，但下载速度缓慢，软件全是乱码

右 当360身陷评测门事件的时候，周鸿祎正忙于他的手机发布会

获奖等级（基于检测率和误报率基础上）	产品
AV comparatives ADVANCED+ ★★★ FILE DETECTION TEST MAR 2014	✓ Kaspersky Lab ✓ F-Secure ✓ eScan ✓ Fortinet ✓ Emsisoft ✓ Bitdefender ✓ Lavasoft ✓ 金山 ✓ BullGuard ✓ 奇虎360（英文版） ✓ McAfee ✓ 熊猫 ✓ AVIRA ✓ 腾讯 ✓ Trend Micro ✓ NOD 32
AV comparatives ADVANCED ★★ FILE DETECTION TEST MAR 2014	✓ ThreatTrack Vipre* ✓ Sophos ✓ AVG
AV comparatives STANDARD ★ MAR 2014	-
AV comparatives TESTED MAR 2014	✓ 百度（英文版） ✓ Avast* ✓ 安博士 *



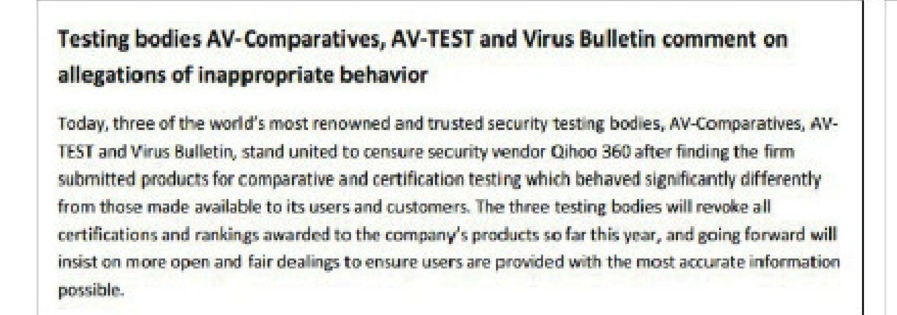
AWARDS (based on detection rates and false alarms)	PRODUCTS
AV comparatives ADVANCED+ ★★★ FILE DETECTION TEST MAR 2014	✓ Kaspersky Lab ✓ F-Secure ✓ eScan ✓ Fortinet ✓ Emsisoft ✓ Bitdefender ✓ Lavasoft ✓ BullGuard ✓ Qihoo (en) ✓ McAfee ✓ Panda ✓ AVIRA ✓ Tencent ✓ Trend Micro ✓ ESET
AV comparatives ADVANCED ★★ FILE DETECTION TEST MAR 2014	✓ ThreatTrack Vipre* ✓ Sophos ✓ AVG
AV comparatives STANDARD ★ MAR 2014	-
AV comparatives TESTED MAR 2014	✓ Baidu (en)* ✓ Avast* ✓ AhnLab*



左 2014年金山毒霸重回AV-C评测被取消成绩（图为除名前的榜单）

中 2014年金山毒霸重回AV-C评测被取消成绩（图为除名后的榜单）

右 AV-C公布的2014年下半年度全球杀毒软件排行榜，360排名全球第二


Testing bodies AV-Comparatives, AV-TEST and Virus Bulletin comment on allegations of inappropriate behavior

Today, three of the world's most renowned and trusted security testing bodies, AV-Comparatives, AV-TEST and Virus Bulletin, stand united to censure security vendor Qihoo 360 after finding the firm submitted products for comparative and certification testing which behaved significantly differently from those made available to its users and customers. The three testing bodies will revoke all certifications and rankings awarded to the company's products so far this year, and going forward will insist on more open and fair dealings to ensure users are provided with the most accurate information possible.




我们注意到了网上针对国内杀毒软件参与国际评测的相关内容，我们欢迎评测机构和用户监督。

腾讯电脑管家一直注重安全与性能的最佳平衡，且坚持把最好的智能体验给到用户，而且也是经受广大用户实际应用验证有效的。我们的策略是为了更好保护用户，并不针对评测，这一策略同时被国际杀毒软件使用，并被AV-C官方认可。

针对此次三大评测机构取消360成绩行为，AV-C官方表示没有证据表明这给予腾讯和百度产品任何不正当的显著优势，有时候甚至会让它们处于劣势。两家公司都可以提供在产品中包含这些标记的正当理由。

然后，我们看到一些不负责的言论针对腾讯，并蓄意将此次360的作弊行为解读为中国厂商集体作弊，对于这样不负责行为我们深表遗憾，并保留诉讼的权利

以下是AV-C关于评测的声明原文：

Testing bodies AV-Comparatives, AV-TEST and Virus Bulletin comment on allegations of inappropriate behavior

Today, three of the world's most renowned and trusted security testing bodies, AV-Comparatives, AV-TEST and Virus Bulletin, stand united to censure security vendor Qihoo 360 after finding the firm submitted products for comparative and certification testing which behaved significantly differently from those made available to its users and customers. The three testing bodies will revoke all certifications and rankings awarded to the company's products so far this year, and going forward will insist on more open and fair dealings to ensure users are provided with the most accurate information possible.

Investigations by the three labs found that all products submitted for testing by Qihoo had one of the product's four available engines, provided by Bitdefender, enabled by default, while a second, Qihoo's own QVM engine, was never enabled. This included versions posted to ostensibly public sections of the company's websites.

AV-Comparatives，AV-TEST，和 Virus Bulletin这三家国际知名的评测机构，一致谴责安全厂商奇虎360的送测产品和用户产品的表现显著不同的行为。这三家测试机构将撤销该厂商产品今年以来的所有认证和评级，且会在今后的测试中坚持公开公平地对待参测厂商，保证用户收到的是最准确的信息。

As part of the investigation into Qihoo 360, counter-accusations were levelled by the company against two fellow Chinese security firms, Baidu and Tencent. Analysis of products submitted for testing by these companies turned up some unexpected flags within their products, marked with the names of several test labs and implying some difference in product behavior depending on the environment they were run in – similar flags were also found in Qihoo products. However, no evidence could be found that this gave any significant advantage to either product, and in some cases it even seemed to put them at a disadvantage. Both firms were able to provide good reasons for including these flags in their products.

针对此次三大评测机构取消360成绩行为，AV-C官方表示没有证据表明这给予腾讯和百度产品任何不正当的显著优势，有时候甚至会让它们处于劣势。两家公司都可以提供在产品中包含这些标记的正当理由。

网络安全研究中心

“评测门”事件升级 AV-Test揭露腾讯在评测中严重作弊

谣言！

左上 三大杀软测试机构于4月30日发表的声明原文

左下 网友对360被取消成绩的吐槽

右 腾讯发表声明结果自己打脸

过。金山毒霸参加AV-C测试的成绩一直不佳，在2011年甚至因为成绩常年垫底而被官方“请”出了参评名单，在2014年重回AV-C测试又因为版本差异问题而被取消成绩，如此糟糕的经历实在没有拿出来说的资本。所以当360高调宣布自己获得各种国际评测认证的时候，当年的这些竞争对手只能打碎了牙往自己嘴里吞，在这个国际平台的考场上，它们的确输给了360。

在这点上，倒是后来者腾讯与百度都展现了大厂应有的实力，自从腾讯与百度参加三大测试以来成绩一直保持与360同一个水平线之上。不过与360情况相似的是，腾讯与百度的好成绩都来源于它们的“外包引擎”。百度背后是卡巴斯基，而腾讯的背后则是小红伞，这两家安全软件的自主引擎更多是针对中国的网络环境而定制，面对国外评测机构的标准则都显得有些水土不服，如若不然腾讯也不会在360被取消成绩几天之后就遇到类似的问题而被TV-TEST取消成绩了。

此次测试门事件的背后，反映的正是国产杀毒软件普遍遇到的难题。杀毒软件领域是一片较量技术实力的战场，各家杀软厂商都希望有一个赛场比拼各自的技术实力。然而随着中国互联网的发展，中国的网络环境已经与欧美变得越来越不同，国际评测机构对软件的评分已经不能反应该软件在中国的实际情况。比如诺顿等国际知名软件，会将中国用户普遍使用的游戏辅助程序与汉化补丁等视作病毒查杀，这并不符合中国国情。虽然国际评测存在种种的不合理，但为了在一个相对公平的环境下竞争，以360为代表的国产杀软依然削尖了脑袋往里挤，为拿高分不惜做各种小动作。事实证明，中国人的确是“考试高手”，在评测中往往能取得极佳的成绩，但这些分数即使没有水分，对中国普通用户的意义也不大。360、百度与腾讯在做的，比起杀毒更多的是如何悄悄地把对方的软件破坏与卸载。

中国声音何时才能响起？

无论是360、百度还是腾讯，包括金山、瑞星等软件本质上都是天下乌鸦一般黑。绝大部分的中国网民都体验过软件在后台偷偷安装的经历。现在每家公司都拥有自己的产品线，每每安装某款软件就会在用户不经意间被安装上这家厂商的全套产品。比如安装百度网盘就会发现浏览器、安全软件都变成百度的了；安装QQ时很可能就带上腾讯医生（安全管家）；而安装WPS的时候很可能连带着装上了金山毒霸。这些安全软件一旦入驻我们的电脑，第一步不是找病毒而是找它的“同行”，在CPU与内存中爆发一场“互相查杀”的血战，而不知情的用户则只能无辜忍受电脑的卡顿死机。当软件厂商在电脑中争夺地盘的时候，最先被抛弃的便是用户利益。而天高皇帝远的国外评测机构既不会在评测内容中加入上述的这些项目，也无法在评测结果中告诉我们哪款杀毒软件最“老实”。中国的用户并不需要国外评测机构的那些苍白的分数，用户需要的是一个客观公平、有权威性、针对中国网络环境的评测。

可惜的是，这个希望只存在于用户的脑海之中。国外的三大评测机构拥有清一色的“非盈利性组织”头衔，这也是它们能够保持权威的重要前提。然而到了中国，涉及商业利益的非盈利性组织却鲜见有成功的。这一点都不必拿其他行业举例，且看中国市面上那些林林总总的游戏评测与评奖有哪一家具有公信力？如果在中国杀软市场真的出现一家第三方评测机构，谁来保证它不会利用职权寻租，谁来监督它不牟取非法利益？届时被蒙在鼓里的依然是不明真相的群众。

360、腾讯与百度争夺的是用户桌面的控制权，而杀毒只是它们附带提供的服务，纵使中国的杀软在国际评测之中遇到了不公，国内厂商也不可能联合起来，更别指望国内厂商主导去建立一个适合中国国情的杀软评测标准。中国的互联网野蛮生长了十几年，疯狂之后谁来规范市场，谁来制定规则，这些都是放在下一代互联网人面前的问题。



落下云端，走入现实——穿戴设备新观察

文 | 坏香橙

Pebble来了！

2015年的五一小长假刚刚结束，国内某著名B2C平台上便放出了这样一条消息：

特大喜讯，特好福利——不要2998，不要998，只要699现在就可以把货真价实的智能手表请回家！安卓？完美支持；iOS？毫无问题——没错，不管您是安卓粉还是苹果青，只要入手一支Pebble，立刻就能完美实现您的智能穿戴设备梦想，现在预购更有实惠赠品相送——还在犹豫什么？赶紧下单订购吧！

基本上就是这么一条宣传广告，关键在于，“Pebble到底是个什么东西？”

早在2012年，当Kickstarter刚刚在互联网公众眼中初露峥嵘的时候，Pebble就是其中最具代表性的样例之一。我们可以简单地用“Apple Watch的先驱”来对这玩意做出定义，但是且慢——智能穿戴设备到现在为止依旧仅仅处于发展的先期阶段，和如今风光无限的Apple Watch相比，作为概念奠基者之一的Pebble究竟留下了多少启迪呢？

哦，这个问题的答案，恐怕会出乎你我的意料。

一些对比

OK，空口无凭，接下来就让我们从横向对比开始分析：和一上市就大打“奢侈品”印象牌的Apple Watch截然不同，Pebble压根就没把“外观设计”当成过噱头卖点——只消看一眼那分辨率仅有144×168且既无色彩又无灰度的简陋表面屏幕，你估计也猜得到这玩意的硬件堆料有多寒酸：蓝宝石水晶盖板？18K金外壳？想也别想，甚至连触摸屏这种当今移动设备标配组件对于Pebble来说也是奢望——不必惊讶，这块浑身上下洋溢着“廉价”气息的智能手表不仅在外观上选择了复古路线，甚至连操作方式也大踏步退回了20世纪80年代，几乎所有的硬件控制都通过表盘两侧的4个按键来实现。倘若你和我一样经历过卡西欧G-Watch大红大紫的那段时光，那么Pebble的操作不会给我们带来任何麻烦。

显而易见，从硬件配置与外观卖点来看，“先行一步”的Pebble面对后发而至的Apple Watch几乎没有占据任何优势；不过，要说相较之下Pebble在功能方面毫无亮点则未免有些不妥：付出了屏幕分辨率与发色数低下的代价，换来的则是可靠十足的待机时间——和被人戏称为“时针走不满两圈就没电”的Apple Watch相比，Pebble长达一周的待机时间无疑要出色太多；至于价格，就像最开始那段广告宣传所说的一样，行货首发的Pebble售价只有699元人民币，作为一款能够连接iPhone的智能手表，这个价位相对Apple Watch会产生怎样的竞争力，相信大家心知肚明。

一点感受

当然，不管待机时间有多久，也不管售价有多低廉，倘若产品本身的设计定位有问题，那么再多的“客观优势”也无法转换为市场竞争力——对于Pebble来说，这项决定成败的属性表现又如何呢？

还是让我们从根源说起：和大多数非一线电子产品的促销类似，这次Pebble在国内的正式发售也采用了“搭配添头”的传统把戏——以开头那家B2C平台为例，它所赠送的就是一款名气不大的耳机，音响效果全然不能指望，但稍加观察便会发现这款耳机附带了麦克风功能——注意，这并不是无用的噱头。

就在我开箱体验Pebble顺带测验赠品的时候，一串陌生的号码出现在单色的表面屏幕上，耳机中正在播放的音乐声骤然停止——猜猜看，接下来我应该怎么做？取下耳机，拿起手机然后接听？并非如此。我的选择仅仅是按下了Pebble侧边标示为“接听”的按键，然后拿起了耳机线控上的麦克风：“谢谢，我不需要。再见。”挂断，依旧是Pebble上的操作。耳机中的旋律再次响起。

也许你不认为这段流程有什么特异之处，提示一下：和Apple Watch还有Motor 360这些大牌产品不同，Pebble没有电话通话功能——在通讯方面，它能做到的只有显示来电号码，以及接听和挂断这两项最简单的操作而已。然而，在实际操作的流程中，接听通话体验又有多少缩水呢？完全没有。

没错，这就是我要强调的事实——和一心想把产品做大做全的苹果公司不同，Pebble的开发者对自家的产品定位始终非常清楚：智能便携设备终究是实用装置而不是奢侈品，既然现有技术无法让小巧玲珑的表盘承载过多的额外功能，那就干脆砍掉所有华而不实的噱头，留下空间把最基础也最实用的项目做到最好。至于这项理念的合理性，看看我们口袋中已经抛弃了物理键盘的触屏手机，我相信所有人都会找到答案。P



Pebble实拍真容，质感很有当年地摊货仿制版卡西欧电子表的风范……

迅游递交IPO申请
整装待发还是勉强上市?

文 | XxisBacK

5月，首批IPO批文下发，在20家企业IPO批文中，上交所11家，中小板3家，创业板6家。其中，四川迅游网络科技股份有限公司赫然在列，拟登陆创业板上市。业内人士表示，四川迅游此次获批或成为四川首家互联网上市公司。

其实，早在去年，迅游的“上市计划”就已经被提入了日程，而在今年3月，四川迅游网络科技股份有限公司向证监会递交了招股书，拟在创业板上市。招股书显示，此次发行股数不超过1000万股，每股面值1元，由国金证券保荐。随着IPO批文的下发，也许这一次迅游的“上市”，不再是空穴来风。

提到迅游，也许大多数人对它的认识只是简单的“网游加速器”，那么，这样一个被大多数人认为是“附属品”的产品公司，如今也要上市了。你怎么看？

反面观点：行业衰退、产品单一

“迅游”是做什么的？网游加速。网游为什么需要加速？网速慢呗。在此前大众软件的一篇针对“迅游加速器”的评测文章中，我们发现“迅游”确实可以有效地减少低网速环境下游戏中可能出现的卡顿、延迟等情况，而且在同类产品之中相对具有更高的专业性（俺只做这个）。

但是，除了所谓的“专业”，“迅游”在产品上并没有更多其他的优势。首先值得一提的就是“产品黏着度”。什么是“产品黏着度”？就是你天天刷微博，刷着刷着突然有一天发现离不开它了，行了，这是一款成功的产品。反观“迅游加速器”，没有哪一个玩家会在刚刚配置了新电脑之后马上就将其安装就位，大多数情况下还是在突然没网速时才会想起它，什么？你和我说“迅游”有会员机制，能提升用户粘性？说实话，免费试用的那一段时间，已经足够我换一个好点的网络，或是找到一家好点的网吧了。

所以说，“迅游”可以实现的功能只不过是“临阵磨枪”，想要真正解决问题还不如换个好点的网络。有人一定又会说了：“换好点的网络也是要钞票的啊，如果使用迅游能够更加便宜的话又怎么说呢？”是的，许多“迅游”的用户正是冲着这一点而使用了“迅游”软件，让迅游有了多多少少上亿的用户量（实际活跃用户为250万左右）。然而“只做网游加速”在体现了专业性的同时也失去了“业务的多样化”。

退一万步说，网络速度永远是在不断变好的，“迅游”正是夹杂在其中的悲情角色，一方面为玩家提供优化网速的服务，一方面要面对整体网速提升后如何吃饭的问题。

正面观点：有差距就有饭吃、与游戏深度合作

并非所有人都对“迅游”的上市表示担忧。作为“网游加速界”的龙头老大，“迅游”不上市，难道还被其它小喽啰抢了先？

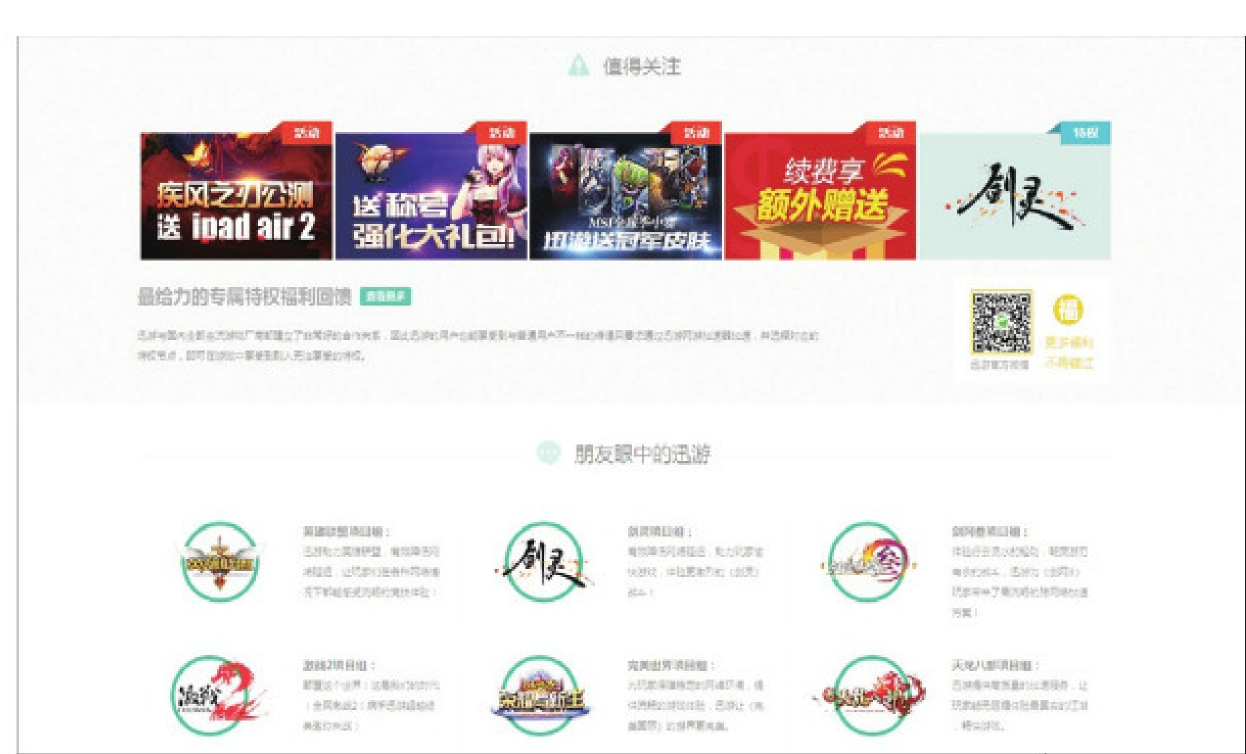
“业务单一”，这话说的没错，你把“迅游”下载下来之后，能做的也就这么多。但国内的网络本来就有电信、网通之分，身在北京的网通小伙伴和身在广州的电信小伙伴想要联机打一把DOTA，要怎么办呢？“迅游”是个不错的选择。而事实上，“迅游”中很大一部分长期用户，正是面临着这样的“一网之隔”。同时，如果从实际角度分析，网游的大部分玩家都没有自己的固定居所（大部分都住在学校宿舍），在这样的情况下，掏钱买个会员比换个更好地网络要来得更加方便。总的来说，这要国内各地网速的差距依然存在，“迅游”就永远有能够发挥作用的时候。

和固定游戏进行合作早就不是“迅游”的新发展战略，但却在一步步地稳健推进。关注一下“迅游网游加速器”的官方微博，我们能看到许多游戏的新闻以及相关信息，反倒是“迅游”产品本身的讯息少之又少；同样，在迅游的官方主页，我们也可看到和各类网游合作的活动以及为一些网游专门设置的项目组。既然是专业的“网游加速器”，和固定网游进行深度合作是不错的选择，也在一定程度上解决了“业务和营收单一化”的问题。

不管如何，“迅游”还是再一次通过“上市”进入了我们的视野，这款老牌网游加速器在上市之后究竟能走多远，让我们拭目以待。



联通与电信之间的网速不协调也成了迅游的一大卖点



迅游主页上与其他网游的合作

通讯·声音
VOICES

我们正在努力与众多的第三方发行商与开发商合作，今年我们的第一方阵容比较贫乏，这更凸显了优秀的第三方支持的重要性。第三方独占依然是一个重要选择，但不会很频繁，因为在现在的市场环境下，谈一个第三方独占越来越难。



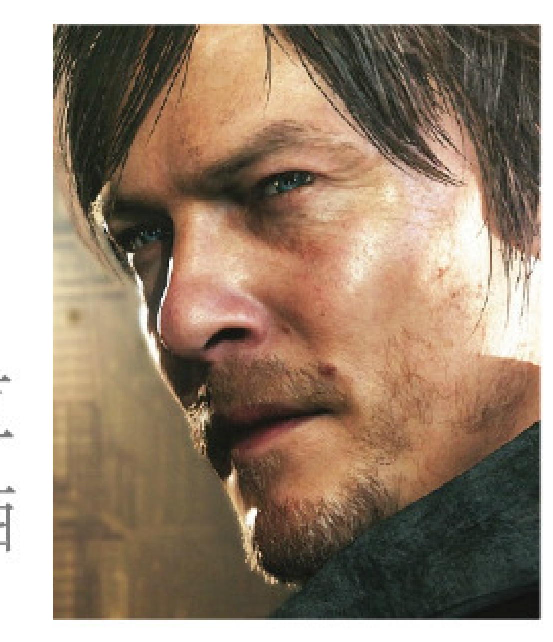
在索尼的2015年投资者交流日上，SCE总裁Andrew House坦承索尼今年的独占游戏阵容是不太给力，因此今年圣诞季索尼的目标是通过《使命召唤：黑色行动Ⅲ》《星球大战：前线》等第三方作品的推广优先权来支撑。



如果你需要为Oculus Rift准备一套完整的电脑解决方案的话，你最多差不多需要1500美元的预算。当然，随着时间的推移，我们希望这一套的总价格能够下探到1000美元以下。

Oculus现任CEO Brendan Iribe在Code大会上对Oculus Rift明年初发售时玩家的入门成本做出如上评论。目前Oculus Rift的开发机售价为350美元，尚未推出的消费者版本的价格则尚未公布。

我已经尝试过两次（做游戏）了，第一次公司破产，第二次发生了这么令人措手不及的事，就是小岛与Konami的分裂。我和小岛先生一直有联系……如果可以拯救点什么东西的话，我会非常开心的。



吉勒莫·德尔托罗在IGN的采访中再次对《寂静岭》和Konami事件表态，他承认在两次涉足游戏界的努力失败后（第一次是与THQ合作的《Insane》），不确定自己是否还有这样的打算。

狂猎还是狂缩?

就在本期杂志出片期间，海参崴渔夫同志占据了评测机和挖老鼠的游戏库废寝忘食地战着《猎魔人3》。他不知道的是，不管是国内还是国外，针对本作到底有没有缩水的争论堪比他在Yennefer与Triss之间的情感纠葛。

所谓缩水，不外乎是机能高估或是过度自信，当然也有法国EA这种恶意卖蠢行为。在这个次世代主机还不如中低端PC的年代，“缩水”不过是游戏开发中合理而常见的优化过程的另一种说法，只不过各家各有难念的经罢了。



跨越时空的人文力量

Beneath Assassin's Creed Unity's bugs lurks a surprisingly human game

Kirsten Kearney, Eurogamer.net, 2015.5.25

没有什么比游戏打到一半看到个只剩下眼珠子和大门牙孤零零的晃在半空中更破坏代入感的了。你应该知道我在说什么，是的我指的是《刺客信条：大革命》首发时的无穷Bug。育碧对法国大革命时期巴黎的重现就是个半成品，少了点《悲惨世界》，只剩下悲惨了。

去年冬天我没有碰过《刺客信条》，所以我开始玩《大革命》时，已经是经过了超过300条Bug修正的版本。而我发现的则是一款在某些地方相当令人震撼的游戏——虽然并不是因为一般情况下游戏经常让人感到震撼的理由。爬各种建筑物，没变；砍脑袋，也没变，这些都毫无惊喜可言。而我没有预料到的，则是城市里的普通人身上呈现出的各种细节。

说真的，我说的是普通NPC的动作细节。很快，我放弃了寻找隐藏要素或推动主线任务，站在街道上，观察着虚拟空间里的巴黎市民的一举一动。路上人头攒动，人们高喊着，发出对皇室和教宗的抗议之声。

但真正值得赞赏的，是这些NPC日常生活的无尽细节，是每个人匆匆行走时肢体语言表达的意义。如果你把这种行人观察贯彻到跟踪狂的级别，你会意识到育碧在这上面投入了多少美术方面的金钱与时间。

两个女人坐在路边咖啡馆的桌旁小酌，在交谈中，一个女人似乎想起了她听到的什么八卦，她打断了对面的故事，把这个小秘密告诉了对方，这件事看起来相当大条，因为对面显露出了厌恶之色。八卦女转头看了一下是不是有人在偷听，然后走到对面说起了悄悄话。有多少人为这个一般玩家可能根本不会遇到的场景耗费了无数的精力？

就在这两个喝咖啡的女人边上不远，一个男人在扫大街，巴黎的街道上有很多这样的人。他的工作范围是一条两旁种着树的小路，不过距离树荫的距离有点远，他似乎有点热伤风了。他偶尔停下，打个喷嚏，擦擦汗，继续扫地。另一边有个同样地位卑微的普通劳工，我看到他用锤子在敲击一个桶，几乎没有两个动作是重复的，就在我准备走开时，他不小心砸到了手，他把大拇指夹在大腿和膝盖之间，试图减少一点疼痛感。

有人伴着乐队的演奏翩翩起舞；有个帅哥在搭讪一个身着华服的女人，她假装咳嗽，好让他轻抚自己的胳膊表示关心；一位路边画师时不时站起来调整歪了的画板，因为他的鼻子在温暖的巴黎午后阳光下有些痒痒。我在游戏中看到的这些人和主线或是支线任务都没有一毛钱的关系，游戏的叙事与机制都退步到了旧作品的水平以下，作为一款动作冒险游戏，《大革命》很无趣，但巴黎街道上的市民们，却值得你驻足观看。

革命本身，可就没那么温情满满了。我走过司法部门口的一片抗议人群，有人抬着一具尸体走过，他们在为一个目标抗争，也在为之死去。另一座建筑的大门里，人们在加班加点地印刷着革命的传单，为第三阶级——法国的普通民众——而呐喊。

这才是最重要的，至少对我来说，1790年的巴黎与今日英国乃至欧洲的图景是如此相像。威斯敏斯特大教堂外的人群同样的团结与愤怒，占领运动的理念正在一步步走入主流，因为他们认为现代资本主义将永远无法缩小1%得利者与社会其余阶层的鸿沟。这个意义上说，《大革命》的政治意味是无比浓厚的，它讲述的是一个英雄的冒险故事，却又承认这个世界的某些问题是无法靠英雄壮举解决的，事实上，每个人的生命都无比脆弱，然而又有无数人愿意以绵薄之力为社会改变而战斗。

谁又能想到，《刺客信条》会是那个尝试政治理念传播的游戏呢？很难想象，一款年年量产的娱乐产品能包含这样一个富有时代感的主题，却更让我们为它发售时的那场悲剧扼腕叹息。P



年迈的幽灵

金戈画角

又有谁没为一款垃圾游戏浪费过大量精力呢？

一个幽灵，端游时代的幽灵，在我的电脑里游荡。

当我还是一名高中生，并刚刚开始为《大众软件》写稿的时候，曾许下这样一个宏愿：在2015年末，要为大软写出一个专题，题目就叫《“仙剑OL”大败局》，详细讲述这个在2008至2009年间，上线前不可一世，甚至力压永恒之塔常年霸占17173网游期待排行榜榜首，公测后却迅速衰亡的奇葩游戏的衰落轨迹。然而在等待那个将记忆整理成文的“时机”到来的漫长7年里，游戏行业发生了沧海桑田般的变化：WoW国服代理权易主，风采不复当年；WoW代理交接期间无数号称WoW杀手的游戏如“剑网三”、《永恒之塔》曾趁虚而入，均铩羽而归；近两年“后WoW时代”那些来势汹汹的端游，如《时空裂痕》《激战2》上线前声势无比浩大，最终也都殊途同归，落得个冷清的惨淡结局。

端游的时代已经过去了，这样的老生常谈稍微有些游戏经历的人都可以轻易地说出这样的话，就像任何一个稍微有些互联网经验的人都能如数家珍地说出人人网、暴风影音这些曾经的互联网巨鳄是如何衰落一样。所以最近在酝酿关于“‘仙剑OL’”的专题时，我也有过这样的顾虑：在这个端游早已失宠的时代，用一篇冗长的文章去讨论一款不知名端游的成败得失有什么意义？又有多少人会对这样的内容感兴趣？

然而我还没有得出答案，一篇提前造访的停服公告将计划打乱。

5月21日，我突然被一位多年未曾联系的好友拉入一个QQ群，群成员列表里充满了当年在“仙剑OL”里熟悉的玩家ID。看了群里的聊天，我才得知官方已经发布通知，“仙剑OL”将于6月30日停服。这将我提笔的日程大幅度提前，于是便有了这篇专栏。

即使将专题浓缩成了寥寥数语的专栏，我也很想用泰德罗式的语气开始我的叙述——可惜这个刚一出生就已死亡的旧时代端游，没有足以写成长篇大论的素材可以挖掘。

简而言之，“仙剑OL”是一个在“仙剑”单机迟迟不出新作的时间点上线的，有最低消费的道具收费韩式架构砸装备MMORPG。

之所以想在2015年末写出“仙剑OL”大败局的专题，是因为这款游戏的运营商久游和开发商大宇当年签署的合同是7年代理，这意味着不出意外的情况下，这款2008年12月22日开始内测，2009年1月9日公测的端游将在2015年末寿终正寝。然而这款上线前不可一世的游戏，在公测不到一个月迅速衰落，开服当天数十个人满为患的服务器纷纷沦为鬼服。除了游戏自身素质不高的原因外，运营方的种种昏招也亲自埋葬了这款游戏的前途：作为一个道具收费的MMORPG，在公测开始的前几周是玩家需要购买所谓附赠相应价值道具的CD-KEY才能进入游戏，最低30元；由于CD-KEY策略导致在线人数不理想，官方又很快取消了这个最低消费门槛，激怒了最初的CD-KEY玩家；运营不到一个月出现的玩家利用Bug复制游戏内高级装备强化道具事件，大量神装玩家出现完全破坏了游戏内秩序，官方却为刺激玩家消费长期处于默许状态，迟迟不进行处理；最后对复制门的处理的方式也是一刀切，将问题玩家账号内的所有人民币道具删除，再次激怒大量玩家。就这样，“仙剑OL”糟糕的游戏品质和运营方愚蠢的策略使这款游戏在正式上线后不到两个月的时间里人气尽失，走向死亡，变成一个孤魂野鬼四处游荡。

但究竟是什么原因让这款合服到仅剩3组服务器的端游苟延残喘般地运营了6年半呢？

是爱。

我并没有任何戏谑的意思，因为正是小部分坚守这个游戏的玩家在6年时间里支撑起了这个游戏的运营成本，没准还给久游贡献了一些收入。对于这些玩家而言，“仙剑OL”是他们接触的第一款网游，很可能也是最后一款。众所周知，“仙剑”的粉丝是国内最忠诚、狂热的玩家群体，在“仙剑OL”出现之前，很多人是拒绝玩网游的，“仙剑OL”却让他们破了例。我也是其中之一，尽管我并没像很多执着的朋友一样坚持每天登陆游戏、充钱砸装备，而是早早地挑出了大坑选择AFK，但偶尔想起来时，还是会进入游戏观察下它的变化。

我加入的那个名为“仙剑OL青春的回忆”的QQ群里，有很多当年势同水火，不断砸装备搞“军备竞赛”的敌对玩家，如今却都在一起有说有笑互相调侃，商量着关服前如何联欢。我想，最初的“网游玩伴”关系，对这群最单纯的网游玩家而言，或许是最难以割舍的互联网情结吧。

在国内的环境下，这样一款端游能运营近7年，实在是个奇迹。

当服务器彻底关闭，这个年迈的幽灵也将彻底消失。

而那些失去家园的玩家们，又何尝不是呢？P

高薪与理想

阿香婆

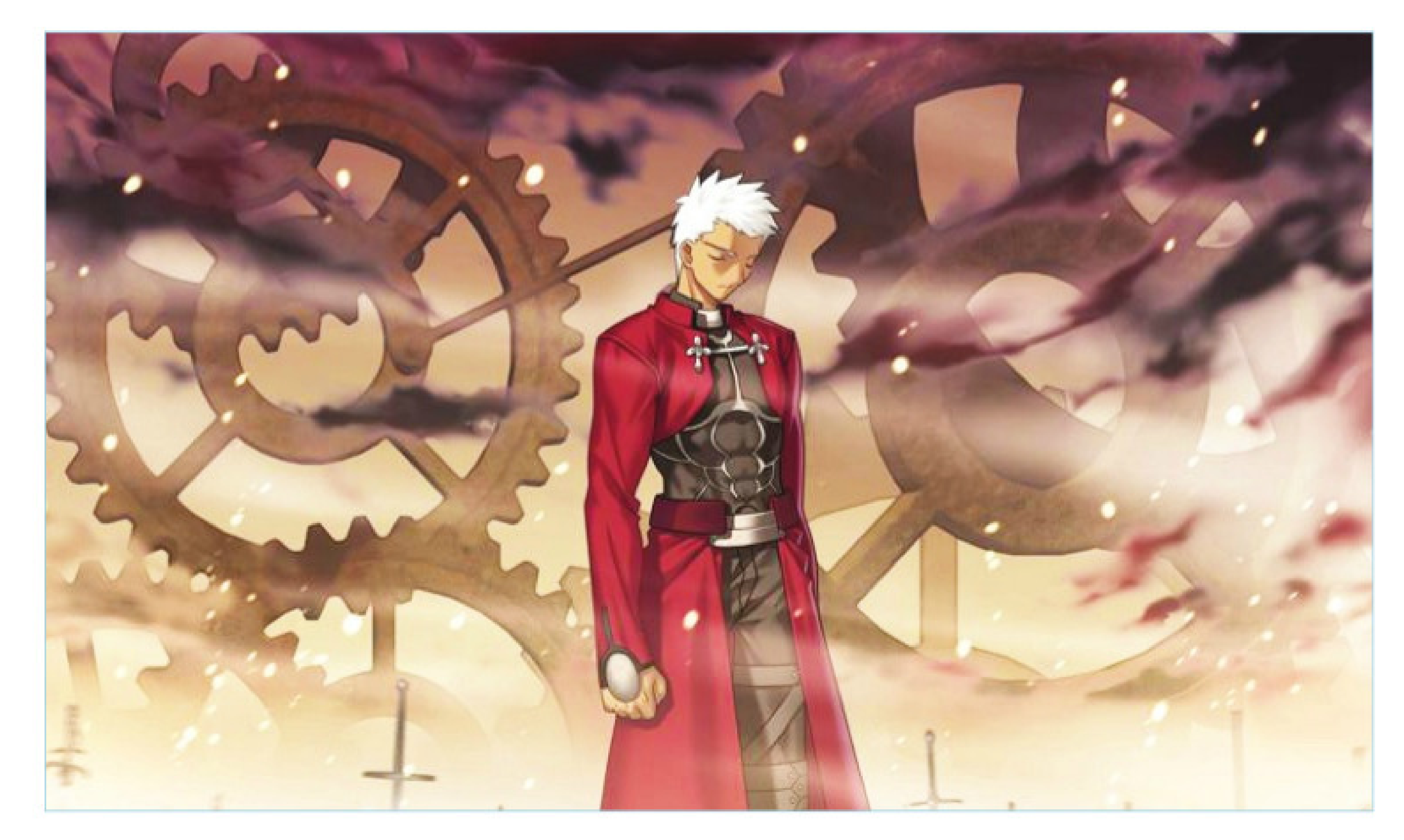
钱？钱能买情怀吃吗？然而这并没有什……

上个月有幸认识一名独立制作人。他的工作室专注于美式游戏开发，特别是对于《龙与地下城》规则的研究，几乎看不出是一名地地道道吃地沟油长大的屌丝。正如，许多艺术工作者一样，他似乎除了游戏相关的知识以外，对其他的商业运作（下三滥手段)一无所知。这位开发者甚至不认识任何一名主流网站编辑。这在中国简直是不能想象的。他可能不知道，在中国这个大环境中，正需要这样一位英雄，一位能够在海外市场打拼的英雄。那天，我聊的很投机，把屌丝的情怀释放的淋漓尽致。满足的用右手点击，QQ关闭按钮，幸福地睡觉去了，而他继续设计着新的独立游戏，只为满足于理想。

对于理想的形而上学，我也是满口仁义道德。不过却始终没有找到合适的，主干来去组织我的逻辑。因为潜意识告诉我，无非就是自己目前干着一份看起来有兴趣，有理想工作。我到处拜师学艺，无非就是给自己多找点后路罢了，再直白点，大家每天都会被高大上的标语感染，有的人当它是屁，而我却当作发家致富的希望信条，进而拼命苦干。用《Fate/Stay Night: UBW》中一句台词来说：“你这是伪善，你的理想不过是借来的。”

那么问题来了。没有所谓的理想，也值得去坚守吗？这个讽刺的设问，很快就需要我做出选择。一星期后，一位做科技媒体的老板突然邀我一起吃饭，跟我聊了很多智能设备的等等云云。最为重要的是，我和老板谈成了几倍于我目前薪水的转行待遇，这也正是我职场规划重要的一步。总之，想起为了高大上的生活，去转行心里也就不心塞了。

拒绝转行的邀请理由可能有很多种，比如最普遍的就是存在风险。这个我也认真地考虑过。科技行业远远要比游戏复杂的多。从政府态度，到硬件开发，我们能看到一些科技自媒体成长为商业化的寡头，而天津，北京，深圳为首的三座不差钱的城市已经大力投身于智能设备的开发。相反，游戏领域中一些资深的游戏人，却鲜有在其他领域成为推动行业发展的关键人物。换句话说，我对自己没有足够的信心投身于这个领域之中。当然，我相信会有人来打我的脸：“想那么多干毛？给钱就去呗。”



我拒绝的理由，更多的还是发自这份借来的理想主义。我发现，所谓借来的理想主义，不是发生在现在，而是过去对行业大哥大空话的共鸣。就像是“玩法无界，游戏东西”，15年前我听到这句话是暖暖的幸福，原来玩游戏还如此被认同。

苦逼的是，在我学海无涯的十几年中，除了游戏以外，从来就没有得到过认同，哪怕是父母。我总觉得是个人就比我强百倍。抱着这个心态，我稀里糊涂的当上一家游戏媒体的编辑，我很难想象到，在这里我被领导叫走，竟然会是一起吃饭这等好事！要知道上学十几年，被老师喊名字十次有九次是请家长好不好。

我把多年压抑的情绪，义无反顾地都投放在工作当中，因为我终于可以有更多的发言权，做更多的事情，为社会肩负更多的责任。即便如此，我总是觉得自己做的还不够，直到一年以后我在这家公司辞职的时候，还在担心老编辑会告诉新编辑，有个傻缺离职了。

之后的一段时间，我逐渐确信有能力为这个行业做点什么，之前觉得遥不可攀的行业老大哥，有的成为了朋友，有的视为有价值的竞争对手，甚至有一种：“啊，原来也不会差多远的感觉，再努努力说不定就能在同一奔跑点了。”这种感觉就像是跑马拉松，裤子都跑掉了，终于看到了终点，这时候一位大哥突然对我喊：“嘿！来给我家千金做保镖吗？工作不累，奖金翻倍”。“我擦，这是什么鬼剧情，跑完再说！”

只是惯性的坚持，这也算理想吗？在UBW中，作者用整整一集描写，什么是借来的理想，而借来的理想为什么又想去坚持。逻辑复杂而且充满着中二，你无法说清问题的主干。但这种情绪就是如此的让人觉得不可思议，因为他验证了唯心主义神奇的一面——情绪有时候是高于金钱诱惑的啊。P

2014IP游戏引爆热潮，2015ChinaJoy路向何方

回首去年今日，2014年ChinaJoy在各项数字上都再创新高。最高的游客人数，最多的参展厂商，最大的场馆面积，无论哪一项都能表明ChinaJoy在当代游戏人的耕耘下欣欣向荣，势不可挡。

而2014ChinaJoy给大众留下的不只是各项数字，还有华丽的展台，丰富的周边产品，以及众多精彩的游戏。在游戏界看来，游戏界的人士或多或少都能感觉到IP游戏震天的巨浪将要席卷整个业界。



《十万个冷笑话》是IP改编手游的优秀作品


VR设备和游戏天然适配


消费级VR设备的研发将为客厅娱乐带来新转机

如今，游戏界早已深陷这波大潮中无法自拔。2015年厂商们大多转向IP游戏的研发和运营，比如中手游的《喜羊羊快跑》、腾讯的《火影忍者》、飞流的《三国群英传》、以及乐逗的《一代宗师》等。IP游戏俨然占据了游戏圈的2014年度热门榜。

看着今年IP游戏的盛况，回顾2014年ChinaJoy，首届“网络文学游戏版权拍卖会”现场，共拍出了6部小说的手游改编权，累计拍卖价格达3000万元。其中方想未问世的新作《不败王座》以810万拍出天价，单部作品500万的均价已经足够小型团队制作一部手机游戏，但这仅仅是IP的成本，由此可见优秀IP所具有的魅力和能量。

一年过去，在这些热门IP里，蓝港互动的《十万个冷笑话》仅首日流水就超过500万，自信心满满的蓝港更是放出《十万个冷笑话》目标月流水上亿的豪言。而网易的《梦幻西游手游》上线后，也稳定在各大手机游戏排行榜上游。巨人研发的《黑猫警长2》在首测时取得了次日留存率高达65%的好成绩。这一个个优秀的成绩，为今年广大手机游戏厂商“无IP，不手游”的商业策略提供了最好的依据。

2015ChinaJoy持续引领行业风向

2014年的ChinaJoy注定了要和IP游戏挂钩，那2015年的ChinaJoy又将掀起怎样的行业风潮？在今年第一季度，除了IP游戏之外，最让厂商关注的或许就是VR设备。诸多知名厂商都宣布正在制作VR设备，据报道国内有总计40余家企业准备进入VR设备市场。

这些VR设备的上市日期或早或晚，可是这波扎堆进场的风潮也许预示了今年的热点所在。对游戏界来说，VR设备可以说天生是为游戏而生的，厂商的目标也是将VR设备打造成新的游戏接入口。

从产品本身出发，消费级VR设备从某种意义上，是真正标志着未来的科技产品。我们回到上个世纪的科幻电影，在那些畅想未来的电影里，VR设备往往是必不可少的一项工具。

现在，感受未来的机会近在眼前。ChinaJoy上各大厂家可能会将自家的VR设备提供给玩家体验。

VR设备碰上ChinaJoy将会引发什么样的化学反应，又将如何在游戏行业激起一波浪潮，让我们敬请期待2015ChinaJoy的到来。

Tim Sweeney成为CGDC2015主题演讲嘉宾

相信大家对于Tim Sweeney及其公司Epic的产品虚幻引擎4并不陌生，如今Tim Sweeney已确认出席中国游戏开发者大会（简称CGDC）并发表主题演讲。

几个月前当Tim Sweeney宣布虚幻引擎4免费之时，大家都不免有这样的想法：像Tim Sweeney这样的行业顶尖领袖，对于我们而言都太遥远太虚幻了。然而就在几个月后，他经由加入MGEA联盟的契机，受邀参加2015年CGDC并发表主题演讲，这真是一个振奋人心的消息！

毕竟之前Tim Sweeney在宣布虚幻4免费之外也就是联合英伟达的黄仁勋推出了Titan X。他这次的中国之行及演讲题目让人充满期待。

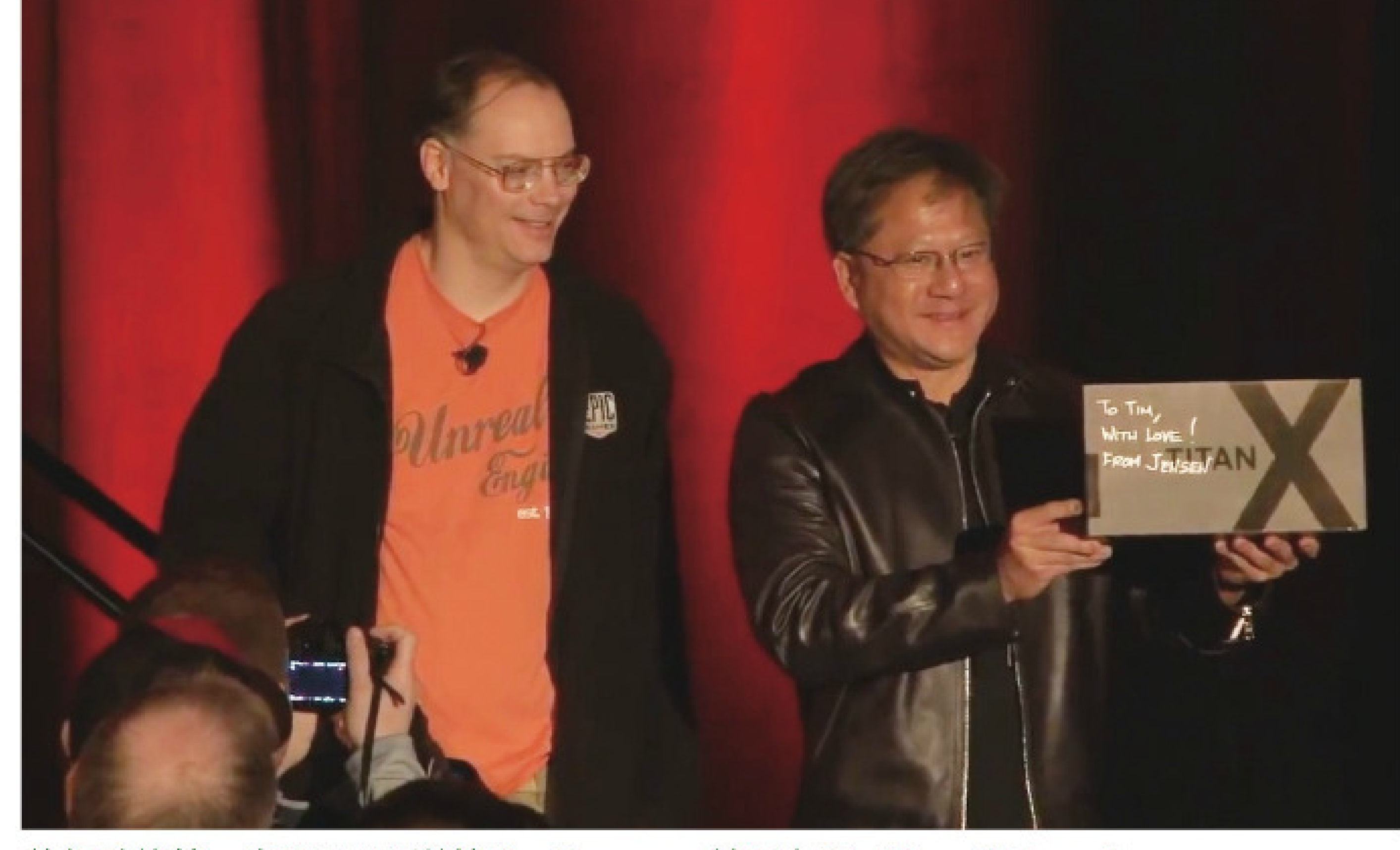
首先，根据App Annie的最新报告，今年第一季度中国地区iOS应用下载量超过美国成为世界第一，而游戏排在应用下载类型首位自不必说。Tim Sweeney此时带着“免费”的游戏开发引擎来到崇尚游戏免费的游戏消费大国，在借CGDC平台普及和推广自家产品之外，能够碰撞出怎样的“中国式”火花实在让人拭目以待。

其次，虚幻引擎目前已经与时俱进地能够用于开发移动游戏，恰逢玩家对于重度移动游戏的呼声水涨船高，如何带动国内移动游戏开发者选择开发引擎、在不大幅增加开发成本的前提下显著提高画面质量与流畅感，以及利用优质的、能够开发3A级家用机游戏的引擎，能够制作出什么样的新游戏等话题，对于国内游戏行业从业者而言，都极具吸引力。

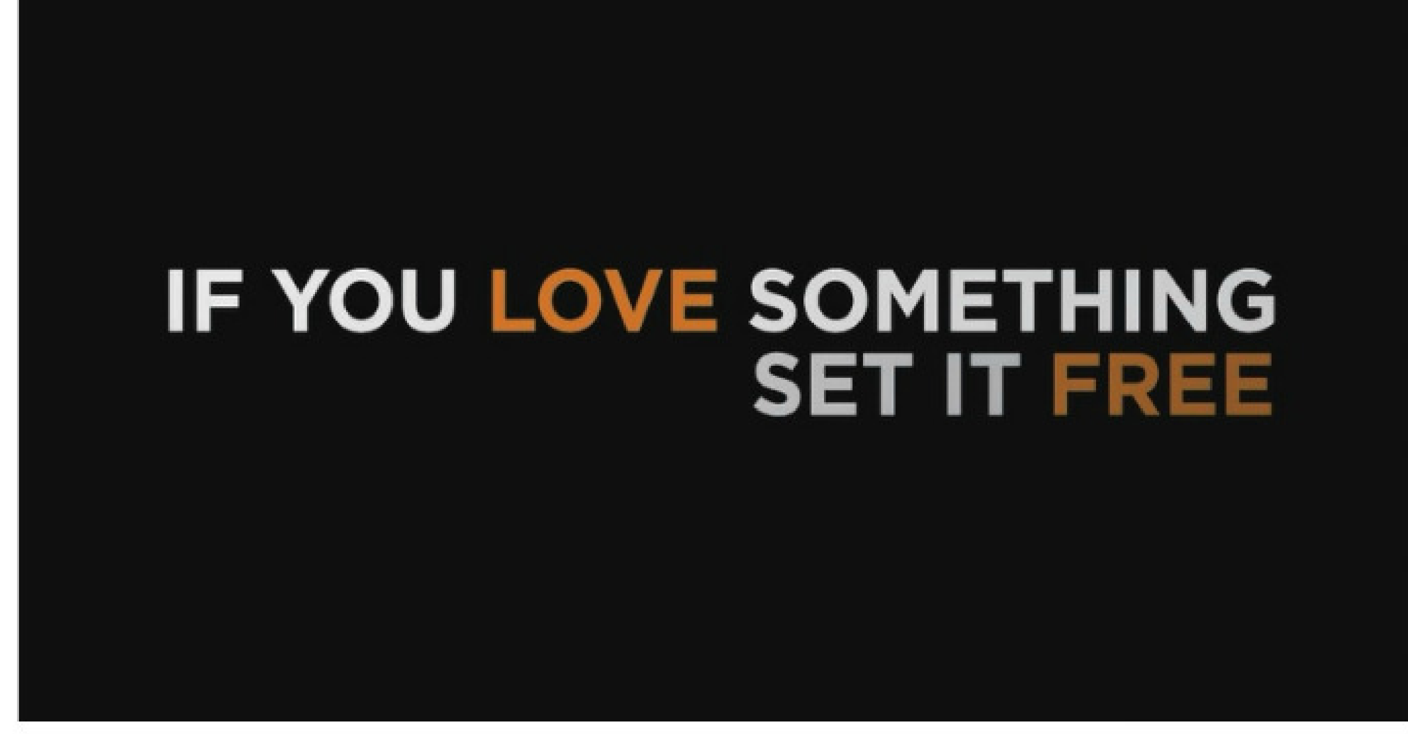
最后，从年初的一波行业会议得到的国内大佬们的观点来看，普遍认为2015年国内移动游戏竞争将更加激烈，游戏开发厂商的留存率不高，只有推出精品游戏才是立足之本。或许转战电视游戏和获取优质IP开发新玩法的游戏能够闯出一片蓝海。而一直走在游戏行业前端的游戏引擎开发者Tim Sweeney的到来，若谈及对中国游戏市场特别是移动游戏市场的看法，以及其引擎产品推出一两项针对中国市场的优惠政策，或许会成为改变整个市场游戏规则的巨大利好。

另一方面，要说Tim Sweeney来华参加游戏行业大会，首先想到的应该就是参加CGDC。毕竟CGDC作为国内最高端的游戏研发技术会议，已经成功邀请过《炉石传说》执行制作人Hamilton Chu，前Capcom制作人稻船敬二等数位国际一流游戏制作人前来参与研讨，在探索游戏开发技术趋势、共享游戏制作研发成果方面，Tim Sweeney与CGDC的携手都是一种共赢。

而大神Tim对于包括游戏在内的未来数字娱乐发展方向也有着他的一番高见。



黄仁勋将第一台TITAN X送给Tim Sweeney,并写上"To Tim,with love."



虚幻4免费的宣传Slogan——If you love something,set it FREE

头条新闻

阿里移动布局六大矩阵，非电商业务再造变量

■本刊记者 魔之左手

2015年4月29日，阿里巴巴移动事业群在京召开战略发布会，阿里移动事业群总裁俞永福宣布阿里集团对UC和高德的整合顺利完成，UC浏览器、高德地图、神马搜索等成熟业务都保持了稳定成长。同时，九游、PP助手已完成对阿里手游业务和应用发行资源的整合，移动阅读平台阿里文学也首次亮相，共同形成了阿里在移动互联网领域全新的六大业务矩阵。



阿里移动事业群总裁俞永福发表新战略

会上俞永福公布了阿里移动事业群的全新定位：为用户创造“简单、可信赖”的互联网服务，同时用技术和数据创造变量，既要做阿里集团的变量，也要做中国互联网产业的变量。与“电商流量入口”的猜测相反，阿里集团更倾向于将集团旗下的互联网业务资产向移动事业群转移，在各自的专业领域更加专注，比如高德地图就在功能上大幅弱化了商业化O2O，转而强化了出行和位置信息服务，而前者是外界猜测高德与阿里电商业务最直接的结合点。

俞永福又宣布了两项新的业务整合，一是移动事业群旗下的PP助手与淘宝手机助手整合，PP助手是国内iOS系统最大的第三方应用分发平台，整合后，PP助手将成为iOS、Android、Windows、Mac全平台分发渠道。“阿里文学”也正式亮相，将以内容生产、合作引入以及版权产业链的双向衍生为主。阿里文学也将获得阿里旗下UC书城、书旗小说、淘宝阅读等入口资源支持。P

硬件店

Surface 3平板电脑及其多种配件在中国开始预订

北京时间2015年5月18日零时起，微软中国官方商城开始向中国用户提供Surface 3平板电脑及其配件的在线预订。从6月16日开始，消费者可从微软在中国的指定零售渠道购买Surface 3平板电脑及其配件。

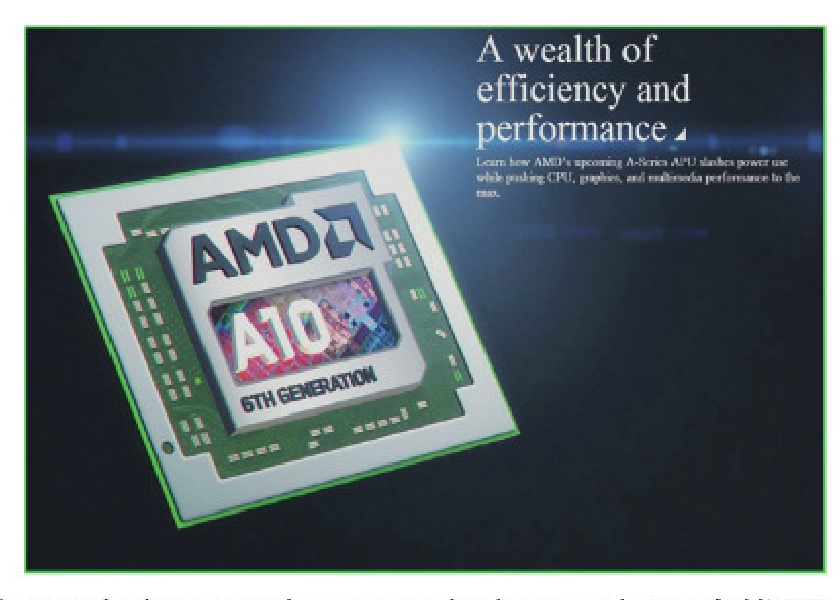
Surface 3继承了平板电脑的精髓，又可以像笔记本电脑一样用于办公，融合了Surface Pro 3的特性，但更轻、更薄且价格更实惠，在中国市场的起售价为3888元。Surface 3具10.8英寸高清多点触控显示屏，宽高比为3：2，配备最新的四核英特尔凌动x7处理器，保证了超高的效能比，视频播放续航时间可长达10小时。它采用完整版Windows 8.1，可在Windows 10上市时免费升级，同时还附带一年微软Office 365个人版的订阅。

Surface 3带有可提供3个不同角度的一体式支架、全尺寸USB 3.0接口、Mini DisplayPort、Micro-SD读卡器、Micro-USB充电端口，自带杜比增强音效的立体声扬声器。用户还可通过选购Surface 3 专业键盘盖、触控笔、扩展坞等附件进一步拓展其应用能力。



AMD揭晓7000系列APU和Radeon显卡产品

AMD公司近期揭晓了其最新的AMD 7000系列APU、AMD Radeon 300和M300系列显卡，以及AMD A系列台式机产品更新。



全新AMD 7000系列APU包括2015年AMD移动APU产品路线图中曾代号为“Carrizo-L”的平台和代号为“Carrizo”的平台中的一部分，以超值价格带来创新的计算特性，能够实现更长的电池续航时间和流畅的视频流媒体播放。支持即将到来的微软DirectX 12和Windows 10操作系统，并带来额外的内置芯片级的安全保障。

面向笔记本的AMD Radeon M300系列显卡基于GCN架构，全面支持DirectX 12，同时还能通过AMD Enduro显卡切换技术实现智能电源管理。面向OEM台式机的AMD Radeon 300系列显卡同样采用GCN架构，全面支持DirectX 12。

AMD A系列台式机APU将以新的价格给用户带来新产品特性和实惠。它们已完全支持Windows 10、DirectX 12 Multiengine和Multiadapter的支持，加上现有的AMD FreeSync技术、AMD Mantle API技术，以及OpenCL 2.0应用支持的hQ和hUMA等HSA特性，还有对OpenGL 4.4的支持。

头条新闻

雷神笔记本911M千呼万唤露真颜

■本刊记者 魔之左手

2015年5月11日，“钢钢好”雷神911M真机品鉴会在北京中关村创业园3W咖啡举办。以“超高颜值”和“超跑级”性能为卖点的雷神911M，在京东众筹时的价格亦相当诱人，受到大众关注，16小时达成产品众筹200万；22天突破1000万，是京东正在进行的众筹中支持人数最多、众筹金额最多的项目。



雷神911M流线造型，金属质感外壳，带有潮感十足的呼吸灯。其产品系列全部标配i7-4720HQ四核处理器和15.6英寸1920×1080分辨率的全高清屏，最高配置拥有16GB内存、256GB固态硬盘+1TB机械硬盘、6GB GDDR5显存，GTX 970M独显。上前体验的媒体记者和雷疯大呼过瘾。

雷神CEO路凯林称，5月18日产品众筹结束之后，雷神911M将全部生产完毕，京东物流会在第一时间进行发货。CSDN创始人、极客帮基金创始人、雷神创业导师蒋涛发言表示，雷神游戏本短期内成为互联网游戏本第一品牌的成功给陷入竞争红海的pc行业提供了一种新启迪。品鉴会现场，雷神还展示了多款周边产品，包括首次亮相的新秀丽定制款时尚硬壳拉杆箱，雷神定制款新秀丽战斗背包和雷神独家钢版游戏鼠标等。

雷神911M游戏本在众筹结束后将恢复原价，根据配置不同，价格在6199～13999元之间。P

数码风

2015 ENVISION（易美逊）新品发布会在京举行

2015年5月13日，“奔跑吧！易美逊，2015 ENVISION新产品发布会”在北京举行。ENVISION（易美逊）发布了包括浪漫系列（H系列）、自由系列（G系列）、梦想系列（P系列）和火力系列（R系列）在内的全线显示器新品。

为诠释ENVISION“浪漫、自由、梦想”的人文情怀，本次发布会采用了话剧形式贯穿全场，体现了ENVISION一路陪伴消费者逐梦的心路历程和2015年新品。其中G1显示器为全金属超薄机身，G2、G3和G71是3款大尺寸机型；H系列显示器则将情感聚焦于“浪漫”，极窄边框设计顺应了行业趋势；P系列显示器则是用户奋斗路不变的陪伴。随着2015新产品的陆续上市，未来ENVISION也将继续为消费者提供丰富的视讯解决方案，打造新一代的逐梦利器，成就每一个用户的梦想。成就用户们的生活梦想，也正是易美逊的品牌梦想。



易美逊产品经理张玲进行新品解说

游戏圈

《超神吧英雄》发布会：Xiao8担任制作人，Sky一元代言

2015年5月6日，卓越游戏发布微电竞概念手游《超神吧英雄》，这款游戏由Dota2电竞冠军xiao8担纲制作人，人皇“Sky”宣布以一元钱代言费代言这款游戏。卓越游戏CEO邢山虎及麒麟游戏、新浪微博游戏中心等代表出席本次活动，微笑、infi、THOOO、沐沐等电竞选手和主播也前来现场助阵。

发布会以WCG主题曲《Beyond The Game》开头，包括了美女COS、制作人Xiao8和代言人Sky的揭晓、游戏实况试玩、媒体专访以及明星友谊赛等几个环节。制作人Xiao8表示，自己在游戏开发中更多的是扮演体验者的角色，从自身老玩家和电竞选手的角度与制作团队进行交流。代言人Sky表示，超过一半的玩家希望参与手游电竞，移动互联网让更多的人参与到



出席发布会的各位“大神”

头条新闻

《热血传奇》手机版发布会：合作腾讯，6月上线

■本刊记者 Monitor

2015年5月13日，盛大游戏携手腾讯互娱在北京举办合作发布会，双方宣布就《热血传奇手机版》的运营进行全面合作。而游戏首测预计将于6月中旬在腾讯平台启动。此外，在5月29日，《热血传奇手机版》将开启“传奇精英计划”，邀请《热血传奇》史上最资深的玩家和媒体记者深度品鉴游戏。大屏幕的十秒倒计时之后，发布会正式开始。本次发布会以“时代在变、传奇不变”为主题，将全新的《热血传奇》手机版展现在了玩家面前。



发布会现场

在盛大游戏副总裁朱笑靖先生的致辞中，他提到“《热血传奇》是第一款在中国成功运营的网络游戏，是行业的开创者、革新者和见证者”，并表示“凭借着历久弥新的核心乐趣以及十五年的品牌影响力，传奇在移动时代依然能够成为传奇，带给让行业和玩家惊喜的变化。”


五位大佬举起屠龙刀

随后，腾讯游戏副总裁吕鹏先生也上台致辞。在致辞中，吕鹏表示“腾讯移动游戏平台从推出至今大约两年的时间里，依托着强大的社交平台以及累计超过7亿的注册用户，给整个手游行业带来了最大量的资源，也成为了国民级的品牌”，同时，对整个移动游戏行业，吕鹏表示“人口红利已经慢慢消失，爆发性的增长被平稳缓慢的发展所取代，着这样的情况下，更考验的是产品本身的品质和影响力。”

之后，盛大游戏传奇工作室制作人和腾讯游戏手机版制作人一同上台为嘉宾和观众分享了盛大和腾讯之间的合作以及《热血传奇手机版》的种种细节。发布会最后，五位盛大游戏以及腾讯的大佬在启动仪式上举起了象征“传奇”的屠龙刀，随后也接受了媒体的专访。P

游戏圈

电竞之中，而微电竞现在是电竞手游的风口，希望能够推动移动电竞的发展。卓越游戏邢山虎表示，不仅站上国家的舞台，更要让全世界知道中国的电竞手游，希望为玩家做出最好的游戏。在会后的专访中，对于“手游周期过短”和“电竞项目需要的持久力”的矛盾问题，Sky表示“微电竞”是下一个即将到来的大趋势，尽管与传统电竞在操作等因素上有许多差别，但随着“微电竞”类的游戏不断推出，终究会越来越成熟。

Valve起诉《刀塔传奇》侵权，暴雪也加入诉讼



2015年5月18日，Dota 2的开发商威尔乌集团（Valve）宣布已在北京市海淀区法院起诉莉莉丝科技（上海）有限公司（莉莉丝游戏）和北京中清龙图网络技术有限公司（龙图游戏），诉其商标和版权侵权以及不正当竞争。同时，暴雪娱乐也正在加入Valve此次对莉莉丝游戏和龙图游戏的诉讼当中。

此次诉讼针对莉莉丝游戏和龙图游戏在中国发行的手机游戏《刀塔传奇》，以及围绕该游戏所推出的周边产品和营销活动。Valve自2011年起就在全球范围内发行《Dota2》，该游戏目前共有2000万活跃玩家，其中超过三分之一在中国。暴雪娱乐旗下游戏，包括《魔兽争霸》策略游戏系列，《魔兽世界》以及《炉石传说：魔兽英雄传》，已在中国流行近20年。此次诉讼寻求法院判决龙图游戏与莉莉丝游戏停止侵权，赔偿损失。此前，暴雪娱乐已针对《刀塔传奇》在台湾省的发行商乐檬线上科技有限公司提出一项刑事诉讼。《刀塔传奇》此前被暴雪起诉是因为使用了旗下《魔兽世界》的图标和人物形象，而被Valve社则是使用了游戏dota2的中文名称和英雄物品名。

《虎豹骑》品鉴会召开，二测延至今年7月

2015年5月17日，2014年底首次对外测试的战争新游《虎豹骑》召开了精锐玩家品鉴会。核心制作团队亲临现场，揭露游戏研发最新进展，现场媒体抢先试玩名将模式全新玩法，


《虎豹骑》精锐品鉴会现场

头条新闻

《无冬online》6月9日不删档限号测试，全球魔幻品鉴会召开

■本刊记者 Monitor

《无冬online》全球魔幻品鉴会于2015年5月10日正式召开，会上公布《无冬online》将于6月9日正式开启不删档限号测试。诸位热爱无冬的玩家届时可再度与自己的伙伴们一起相约费伦大陆，在这片充满着魔幻气息的土地上共同探索、冒险、保卫无冬之城、捍卫自己的信仰。

与会的嘉宾们有——原《九州志》执行主编，中国D&D元老Isotone、《冰与火之歌》译者屈畅、著名作家同时也是老牌D&D玩家白北五等等，在魔兽圈举足轻重的领袖们——NGA的创始人同时也是《魔兽世界》国服汉化的负责人Ediart、魔兽世界七煌公会会长隐藏、星辰公会会长老K、在国外被称为新的战神的《魔兽世界》传奇人物苹果牛、著名“魔兽”舅舅党老刀99、知名魔兽玩家，同时也是畅销书作家有时右逝等等。

西方魔幻网游《无冬online》充满西方魔幻气息，其中地下城系统，是西方魔幻题材龙与地下城规则经典玩法。数量庞大且各具特色的地下城系统丰富着冒险家和英雄们的征途。通过地下城不仅仅是简单的清理怪物，还有破解迷宫、陷阱以及机关等等趣味性设计。P




《无冬online》场景设定图



“全球魔幻品鉴会”现场

并与玩家结阵组队打起了荡气回肠的表演赛。在本次品鉴会上，游戏主策透露《虎豹骑》二测将在7月底正式开放。首测中未能开启的“攻城战”也会在暑期档与玩家见面，再次提升游戏的团队竞技性。作为二测核心玩法，同时也是历史经典的战斗模式，“攻城战”除了增加攻城器械、资源争夺、城池建筑等全新战略元素，还将最大限度还原历史战争场景，从地形、植被、气候到天气皆一丝不苟模拟真实物理环境。

工作人员现场透露，对于那些不喜欢PVP对战的玩家，或是希望能用更长时间的练习来适应骑砍类操作习惯的玩家，《虎豹骑》会开放两种PVE玩法——讨伐战教学和生存战的PVE。讨伐战教学可以让玩家练习骑砍技巧与基本战术，生存战则会倚靠三国时期的一个著名场景，让玩家体验亲身参与到历史事件的战斗。此外，更加完善的捏脸、商城和任务系统等也会在二测版本中出现。在品鉴会最后，《虎豹骑》向现场的媒体、玩家开放了新模式试玩——“车轮，经历了一场难忘的战场拼搏，感受到最真实的冷兵器战争”与“团队竞技”。这是两个基于首测名将模式的升级玩法，在保持原本激烈的格斗体验外，通过改变规则增强游戏的战术策略性。“车轮战”遵循古代阵前叫战原则，胜者不能休息，需用余下体力和战斗资源坚持到底，与敌人逐一厮杀，对战斗配比要求极高。“团队竞技”侧重战略配合，多名武将协同作战，综合战斗时间、挥砍范围、僵直时间、伤害能力等战斗参数提升策略比重。

暴雪收回智凡迪WoW运营权，将在台自主运营

2015年5月13日消息，暴雪公司今日召开记者会表示，将收回中国台湾省智冠集团子公司智凡迪对《魔兽世界》的独家营运权，预计将于7月1日正式转移。届时，双方将共同成立客服中心。与此同时，台湾省暴雪也开始招募人员直接运营《魔兽世界》。

暴雪公司指出，《魔兽世界》将是继《星际争霸2》《暗黑破坏神3》《炉石传说》和《风暴英雄》之后，第五款在中国港澳台地区直营的暴雪游戏。Blizzard Entertainment亚太区副总裁暨董事总经理Michael Fong表示，因《魔兽世界》的持续成长及Blizzard旗下产品的多样化，现在中国港澳台地区直营《魔兽世界》的时机适当。但未来，《魔兽世界》《星际争霸2》《暗黑破坏神3》的实体游戏销售还将继续与智凡迪合作。

此外，为确保《魔兽世界》营运转移顺利，暴雪表示近期将于中国台湾省设置全新的数据中心及升级资讯基础设备。今年暴雪已在台湾省成立全新的暴雪客服中心，以提供一流的玩家服务为目标。






《仙剑奇侠传六》大软独家探班日记——美术篇

文丨五石散人



编者按：《仙剑奇侠传6》发售在即，目前官网已经放出了很多爆料，让玩家对本代游戏有了大致的了解。当本刊编辑前往北软探班时，姚仙看起来很诚恳的表示：“你们别老采访我啊！我们的开发团队真的很辛苦，希望你们也能对他们的工作做一些报道。”于是，有了我们这次的探班日记——我们力争对“仙六”开发团队里的美术、程序、系统、剧情策划等主要开发人员做一系列报道。让我们真正的走入北软团队中间去看看吧，当然，少不了将独家的素材资料展现给各位喜欢仙剑的读者们！



十年，对于绝大多数喜欢《仙剑奇侠传》系列游戏的玩家来说，几乎是自己已经历过人生的一半时间了。而对于现在许多进入社会工作的青年人来说，两三年的时间里跳一次槽也不是什么奇怪的事。你能在一个工作岗位上坚持多久？支撑你坚持下去的理由是什么？

此次北软探班之行，与我们聊有关《仙剑奇侠传6》美术话题的几位仁兄，都是北软美术部门的核心骨干。他们在北京软星这个“家”里，都已经待了10年以上的时间了。

采访对象：
“仙六”2D主美 龙哥

大众软件：第一个问题——这次“仙六”为何会选择2D过场，是否在为未来仙剑的动画版做积累和准备？

龙哥：这个还不便回答，不好意思啊！

大众软件：……创作不同的角色是个很不容易的过程，之前两代已经有过很多性格迥异出彩的角色了，怎么在创作新角色的时候避免陷入过去的思维定式？

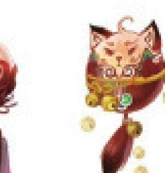
龙哥：多学多看多感受。其实这个问题更适合企划回答，因为仙剑角色性格更多的是剧情来体现，至于外观、气质的设定，企划的文档里也给得相对比较具体了。美术这边要做的，就是用自己的美术能力、艺术理解去把它图像化、具象化，以符合企划规定的情境。这些都是潜移默化的东西，主要还是平时的积累吧。

大众软件：“仙剑”是国产游戏的代表，中国传统文化和风格是“仙剑”系列重要的标签，在设计人物和场景时（主要是人物），怎么去体现这种中国传统风格？美术团队平时在这个领域都做过哪些功课？

下 以下是“仙六”中小游戏的NPC概念设计图，左二有点山寨李逍遥的既视感。看见这些角色形象，你能不能猜到游戏中设计了一些怎样的小游戏？







龙哥：这个其实我们最近在大学演讲时候也提到过，中国传统文化博大精深，越接触就越能发现自己的不足，需要不断地学习和进步。但是我们从小生长在这里，对中国文化耳濡目染，再加上我们对游戏的理解，还有一直以来像“仙剑”这种古风游戏的文化熏陶，都成为了我们创作的资本。我们都是先体会企划的思路，然后先要打动自己，再把心里那种油然而生的东西去用来创作。

所以平时那就还是多学多看吧，因为只有这样，就算在创作时有所参考，也能在创作中发挥出更多自己的东西，这样才称得上是创作。我们团队里的人也会经常出去转一转，我很喜欢出去旅游的时候多去些古典人文风景的地方，原来可能没感觉，现在越来越能体会出他们给我们带来的无声的感动。学习和发扬是相辅相成的东西，当我们越是被那种承载着历史和人文的事物所打动，就越想去发扬和继承。

大众软件：我们知道“仙剑”历代的怪物设计也是非常有特色的，本作的怪物设计主要参考了什么背景？以怎样的风格为主？

龙哥：个人觉得本作的怪物有一些很有意思也很突破，因为怪物的特点必须符合场景设计。这次有一些虚无缥缈的场景，那么这些场景里的怪物就得有点个性的了，这里买个关子，大家去游戏里体会吧。

大众软件：本作角色的武器各异，当初设计的时候是根据什么来决定角色武器的？与之前的作品有没有相应的联系和传承？

龙哥：我觉得，应该是在突出人物性格的基础上尽量的创新吧。比如洛女神，以她的性格特点，用大刀你不觉得太合适了吗？侠客气质的越今朝，用双刃、长刃才更能凸显他的这种气质。越祈嘛，（她的）那种武器，大家到游戏里去体会下原因吧；十方宅男嘍，所以他的这个武器就不用多说了吧。

联系和传承这个不方便多说，但我冒险多说一句，有一个人的武术门派和善用的练功方法跟前作有传承哦，玩了就知道（笑）。

大众软件：请一一句话来作为您对这次“仙六”开发的心情总结？

龙哥：每一作“仙剑”都倾注了大家的心血。认真做游戏吧，我们想确

左 临渊、朔漩两位角色以及武器的设计图，总感觉像临渊这么一条彪形大汉，应该使一柄九环大砍刀或者金刚狼牙棒才对……



左 归墟界督概念设计图，这个怪物怎么看都有一种不明觉厉的感觉，在设计图里美术人员留下的心情感悟也印证了这一点……



右 虹鼯概念设计图，这个怪物看起来没有什么出奇之处，倒是美术人员一手字写得真是相当不错，而且表达欲望强烈……






上 居十方的概念设计图，为什么Joker感觉这个角色在设计初期参考了车芸？我看明明参考的是哈利·波特

下 本刊记者与黄挺、纪小可在采访过程中，北软的员工虽然可能处于不同的部门工作，但是他们在某种程度上都有着高度的默契和统一辨识度



实的把游戏做好，因为我们每个人都对“仙剑”有情怀。“仙剑”有一种特殊的感动在里边，只有玩过才知道，才会喜欢和爱上它。

采访对象：
美术总监 黄挺
3D美术技术总管、首席3D美术设计师 纪小可

“不管人力、时间还是成本，相比世界顶级大作都差距明显。”

聊完2D，再聊3D美术方面的内容。负责3D建模内容的是北软的美术总监黄挺和三维美术技术总管、首席3D美术设计师纪小可。

目前北软三维动画组的人员有30多人，其中有不少是新加入的同事 。目前整个三维美术组分为角色建模、场景建模、骨骼动画、场景贴图等几个大的工作组，每个工作组都有参与过《仙剑奇侠传五》《仙剑奇侠传五前传》的经验丰富的北软老员工担任组长，配合新人协同工作。黄挺强调，虽然这个部门有人员更替，但是开发过前两代的核心成员基本都留下来了。

国产单机游戏的3D美术部门注定了会是比较受争议的部门，现在的玩家对国产游戏的画面要求也越来越高，这不可能不对黄挺他们的工作带来压力。黄挺直言，不管是人力、时间还是成本，北软美术部门的规模比起国外大的制作组来说还是显得有点寒酸。所以他们几乎都是在以一个超高强度的节奏在工作。当记者询问“你们在开发过程中什么阶段加班最厉害”的问题时，黄挺表示，“从开始到现在每天加班都很厉害”。在游戏上线前的这几个月，他们也一直在紧张的进行游戏最后的Debug和收尾工作。虽然差距还很大，但是随着市场环境的改变，黄挺也希望能尽快赶上世界级大作的水平。这次“仙六”将登陆家用主机，这对黄挺他们来说是一次大的挑战，届时在XBOX ONE上的“仙六”跟PC版本看起来会有什么不一样？黄挺表示，他们已经做好了主机开发的准备。

国内单机游戏挣钱少，这几乎是业内已经公认的事实，比起如今正火爆的

手游业更是如此。“仙剑”项目的美术实力一直引人关注，这也难免不被同行挖角。黄挺告诉我们，其实许多在北软10年以上的老员工，遇到的诱惑和机遇都很多，但是这些人不是很在乎所谓的名利，他们更多的是喜欢在软星开发游戏，喜欢“仙剑”。至于更高的收入、更大的游戏公司，并不是他们最想要的东西。这份工作对于北软老人来说，早已不是一份单纯的工作那么简单，而是一份精神上的寄托。除了诸如家庭与生活的变故等原因以外，很多人都一直在坚持着自己最初的选择。3D美术部门的负责人黄挺已经在北软任职了13年，纪小可也有10年以上。

“每个角色的诞生都是团队协作的结果。似乎北软的妹子们最喜欢闲卿？”

“仙六”采用了新引擎，纪小可表示，新引擎让他们的工作量至少翻了三倍，人物建模基本上都已经按照CG动画的标准来制作了。这次的角色无论是低模、中模还是高模，精度都要比之前高得多，一个人物建模从设计到成型，大概需要一整个月时间，再加上人手有限，所以他们的工作强度可以说是历代最高的。

3D建模是一个极其耗时耗力的工作，在国内的RPG游戏全面转型3D之后，如何将3D建模做得令玩家满意，表达出2D原画的神髓，这是开发者的最大难题之一。纪小可介绍说，其实一开始进入角色的设计策划阶段，整个3D美术部门就已经进入协作流程了。从这个角色的背景，年纪、衣衫风格、细节设计开始，3D美术部门就已经全程在参与。当2D美术完成设计原稿时，3D美术方面必须做到无缝对接。因为从一开始就参与了设计，他们对角色的理解也已足够深刻，再加上3D美术组的很多人都有2D美术的基础，他们大多学习过专业的绘画，提出的设计意见足够专业。

每个角色的定型都是一次不容易的过程，初稿拿出来时，说什么意见的都有，很难取得一个统一的看法。在“仙六”的角色设计中，最难产的一个角色是越祈，她的服装争议较大，角色成型拖的时间最长。据说在这次的所有角色中，最受北软女性员工青睐的角色是闲卿，而最受男性员工欢迎的角色则未有定论（换句话说，宅男们的口味实在太杂，难以统一）……“关于角色爆料后玩家的反应，我们肯定都是一直在关注着的。贴吧微博等等地方我们都常常去看，玩家的意见我们基本全都有所了解，我们会在条件允许的情况下做一些细节修改”，黄挺如此说道。

纪小可表示，在“仙六”的人物设计上，其实并没有太多参考之前的作品。以争议最大的居十方为例，其实也没有参考《轩辕剑4》里车芸的形象，只是为了让人物更有趣，才有了木兽这种武器设定。而这次角色可更换服装的系统让美术组的成员们很是兴奋了一把，“我们的脑洞都大开了，还可以让角色们穿上什么风格的衣服？每个人都有自己的意见和喜好，我想在现在的游戏作品里这样的设定很常见。不管是怪异的、现代的，我们都可以拿来参考，但是有一点，我们不会让角色穿得特别暴露，这样不符合‘仙剑’系列本来的风格”，黄挺说。（记者觉得略有些遗憾！好吧，大概设计暴露的服装也很难过审批吧。）

最后是“我对仙六说的一句话时间”。在这个环节，黄挺擦了擦眼镜，想了好久。“一开始开发‘仙剑’，对于我们来说只是一份工作，是一份出于自己喜欢来做的工作。而在北软这里待了5年之后，开发‘仙剑’就成了自己的一份坚持和事业，努力去坚持自己的初心和梦想，待了十多年直到现在，‘仙剑’就已经成为了自己的人生和责任，成为了我们人生中的一部分。这些年确实挺累的，看过很多同事离开，但也有更多同事留下。人来人往的……”说到这里，黄挺确实是动了感情，说话的声音都变得有些奇怪……

本次的探班日记到这里告一段落，低调的美术组同志和我们分享了他们的工作的点滴。我们下次的目标是去采访更加低调的程序组，以及据说“绝不接受采访”的剧情策划组。你们还想知道什么样的幕后花絮？不妨告诉我们，下一期的探班日记我们帮你去探秘啊。P

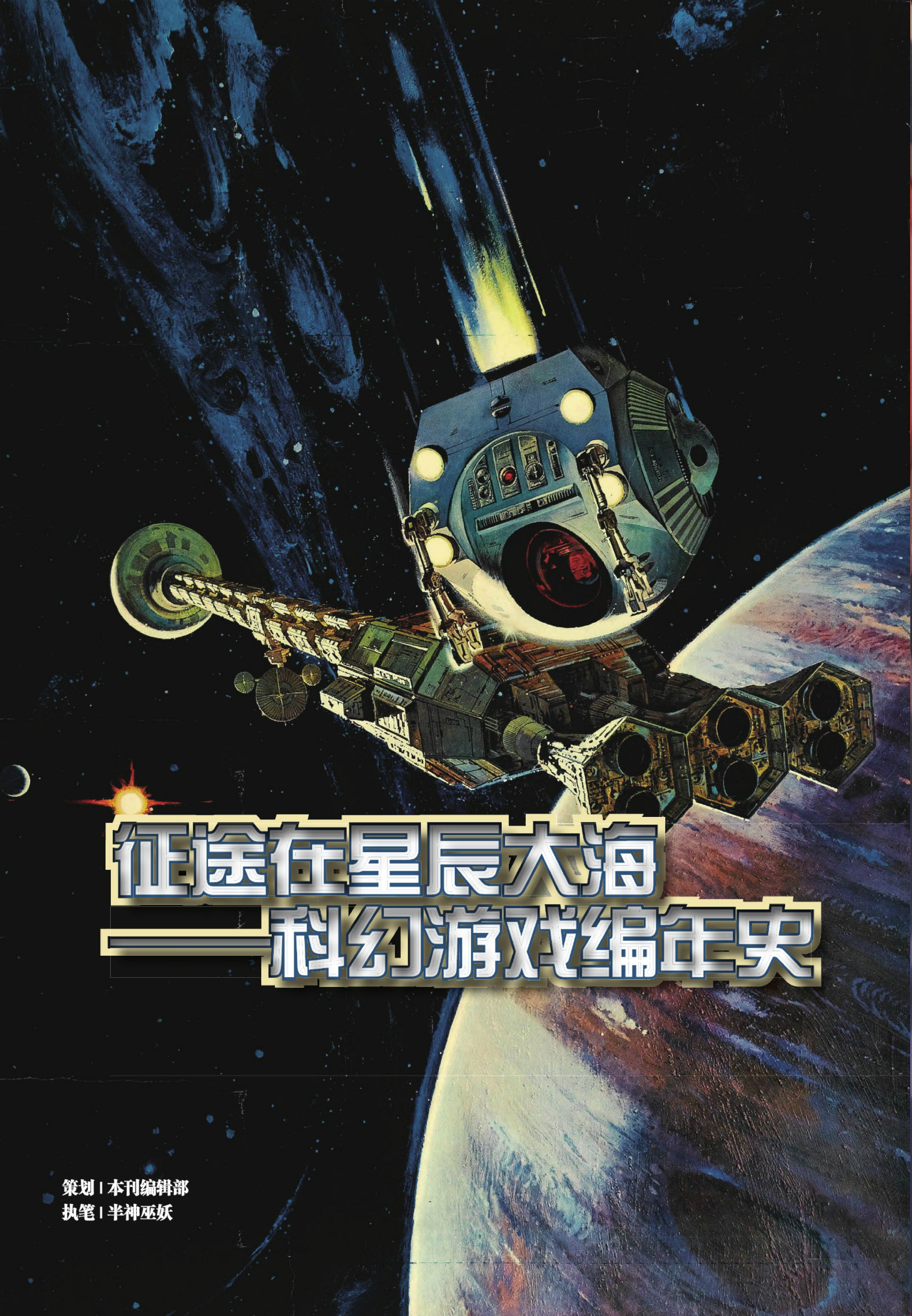








上 哈萨克青年概念设计图，“仙六”的主角们会在这里发生什么样的故事？



征途在星辰大海——科幻游戏编年史

策划 | 本刊编辑部
执笔 | 半神巫妖

前言

作为玩家，我们曾在无数个精彩纷呈的虚幻世界里扮演着与现实中截然不同的角色，我们这一刻可以在冰天雪地的天际大陆屠龙，下一刻就可以驾驶着诺曼底号驰骋宇宙，但无论游戏的幻境多么光怪陆离奇，却始终与现实科技脱不开关系，这便是科幻题材游戏独有的魅力。

其实不仅仅是科幻游戏，任何科幻题材的作品，无论是小说、影视还是游戏，始终都有着一种特殊的属性——严谨的科学基础。比如刚刚获得欧美科幻文学类五项大奖提名的《三体》，虽然融合历史、政治、科技等现实因素，所以即使是科幻题材，也还是要看小说中那些现实存在的科学基础。

游戏也是如此，我们在《质量效应》中可以随心所欲地纵横银河系，但游戏仍旧要把星际旅行的原理给玩家讲清楚，否则这游戏仿佛就不能称之为科幻——这便是科幻的魅力，它始终在用现实中的科学增强着幻境中的代入感。也正是因为如此，在我们玩过的游戏中，科幻类游戏始终占据着相当的份额。如果我们将划分标准稍微放开一些，那么科幻游戏甚至好几次影响了整个电子游戏产业的发展——科幻题材RTS《命令与征服》《星际争霸》不就曾带来过一个即时战略和电子竞技的时代么？甚至直到今天，科幻游戏仍在不断给着我们惊喜，比如科幻网游《星际公民》的众筹刚刚突破了5亿人民币，成为史上最成功的众筹游戏项目。因此，才会有了这篇专题，虽然我深知想要把汗牛充栋般的科幻游戏全部回顾过来不是很现实，但笔者仍希望可以通过本文，向永恒的科幻精神致敬！



左 《星际争霸》甚至影响过韩国的GPD

右 人类的幻想永远是世界前进的最强动力



第一章 上世纪90年代至21世纪初

众所周知，上世纪90年代堪称电子游戏的黄金年代，任何一个类型的游戏都可以在这个时间段内找到自己最经典的系列作品。科幻游戏亦是如此，在这个PC经典大作层出不穷的年代，我们有幸领略了《命令与征服》《星际争霸》的硝烟战火，也曾鏖战于《毁灭公爵》、《雷神之锤》的异域世界之中。在这些游戏中，首先崭露头角的，是太空史诗类的科幻游戏。提起太空史诗，长久以来都被看做软科幻而非硬科幻，这也正是太空史诗题材的争议所在。在这里就不得不提一下《星球大战》，这部上世纪七十年代末上映的、影响了不止一代人的经典电影，就是一部太空史诗剧。到底什么是太空史诗？简单地说，就是主题更侧重宇宙中各大势力间史诗般的冲突，而非严谨的科学幻想。虽然像是《星球大战》这样的影片中也有星际旅行，也有关于超时空跃动的描述，但更多地是一笔带过——冲突重点仍旧是近乎奇幻的原力。

在科幻游戏中，《沙丘》就是一个不能不提的太空史诗系列。首先，这个系列游戏本身是改编自科幻小说家弗兰克·赫伯特的同名科幻小说，小说讲述了在一个封建沙丘星系帝国里的故事，融合了政治、宗教、生态学、科技等元素，创造了包括沙丘星球、香料等在内的诸多概念。这部小说获得了包括星云奖、雨果奖在内的诸多文学奖项。于是，在1992年，维真娱乐将《沙丘》搬到了游戏舞台。系列第一部由Cyro互动操刀，讲述了Atreides家族之子对抗Harkonnen家族，联合Arrakis星球人民采集香料的故事。虽然《沙丘》第一代作品获得了不俗的反响，但它毕竟是一款冒险类策略游戏，玩家仍要像传统策略游戏一样，先下达指挥命令，然后看着自己的士兵移动。可能是觉得这样的指挥方式太多机械、不够紧张刺激，维真娱乐在转年便放弃了Cyro互动，改为聘请当时初出茅庐的Westwood来制作《沙丘II》。没想到，这一举动却震撼了整个游戏界，其影响

力甚至波及到了如今的《英雄联盟》和《DOTA》——这是因为Westwood天才性地取消了前作中指挥和行动分开的战斗方式，改为即时操作即时生效的新方式，世界上第一款即时战略游戏（RTS）就这样诞生了。

这就是《沙丘II》，一款系列第二作但却是第一款即时战略的伟大游戏。这也是科幻游戏对整个游戏产业做出的巨大贡献之一，随后，Westwood再接再厉，于1995年推出了一款名为《命令与征服》的全新即时战略游戏，更是掀起了一阵持续近乎十年的RTS、电子竞技狂潮。甚至这款简称为C&C的游戏，也可以被看做是一款科幻游戏——大反派NOD兄弟会的隐形坦克想必大家一定不陌生了，《命令与征服2：泰伯利亚之日》中甚至还出现了外星人。在《命令与征服》的世界观中，T矿占据了非常重要的位置，这种通过一颗坠落在意大利泰伯河的陨石所带来的外星矿物，自身有剧毒，但却是一种可以提供比石油多很多倍的能源——因此战争爆发了。虽然在《命令与征服3》之后，NOD兄弟会领导人凯恩身上的神棍特性越来越重，但游戏的前两代，尤其是二代所呈现的严谨科幻精神尤为浓厚。在《命令与征服2：泰伯利亚之日》中，双足机甲、隐形发生器、脉冲步枪等科幻武器令玩家目不暇接，被T矿污染了的世界又塑造出了一个难得的废土氛围。随着《命令与征服》的风靡全球，另一款科幻题材的即时战略游戏横空出世了，这款游戏堪称青出于蓝而胜于蓝，它有着前者无法比拟的平衡性和竞技性，从而将电子竞技引入到了这个世界，甚至影响了一个国家的国民生产总值，它就是《星际争霸》。这便是科幻的魅力，在游戏行业发展的每一个关口，似乎都有科幻游戏起到至关重要的作用。同样是即时战略游戏，《星际争霸》为玩家塑造了一个比《命令与征服》更要宏大的世界——人、神、虫三族在太空进行了一场旷世战争。众所周知，《命令与征服》是以真人过场电影著称，这也从一个侧面说明了它更侧重单人任务，而《星际争霸》则更重视网络对战。但不管玩法如何，在上世纪九十年代的RTS风潮里，科幻题材的游戏占据了绝大部分——《黑暗王朝》《横扫千军》甚至国产的《铁甲风暴》为我们展现了一个又一个太空史诗。这些游戏也许没有严谨的硬科幻设定，但精彩纷呈的世界观设定仍旧俘获了玩家的心。

除了这些做成即时战略游戏的太空史诗外，在上世纪九十年代里，包括时空穿梭、末日科幻、蒸汽朋克甚至超级英雄题材的游戏同样不少。比如笔者高中时乐此不疲的一款名为《时空游侠》的动作游戏，就圆了我当时的一个梦想——穿梭于人类历史上各个文明的不同历史阶段。这款将科幻题材中穿梭时空这一要素最大化利用的游戏可以说是前无古人、后无来者。之所以后无来者，是因为这款《时空游侠》太过出色，笔者至今仍清晰地记得我曾借着这款游戏之手到过古罗马竞技场，又去了古代日本的江户，还有我中国的大秦朝……至少，再也没人能将时空穿梭做得有所超越，笔者也很遗憾这个题材至今仍处于搁置状态。另外一种科幻题材则直到今天仍很流行，比如最近评价异常高的《疯狂的麦克斯：狂暴之路》，以及6月E3大展上很有可能展出的《辐射4》都属于这个题材——末日题材。这个题材也许是科幻中最令人悲伤的一种，因为它描述的是人类文明世界灭亡之后的情景。但也正是因为如此，这类题材才有了更多的警示作用。

说起末日题材的科幻游戏，《废土》和《辐射》就不能不提。如果说《废土》为此类游戏指明了方向的话，那么黑岛的《辐射》与《辐射2》则彻底让我们领略了末日题材游戏所能达到的高度。作为上世纪90年代最伟大的角色



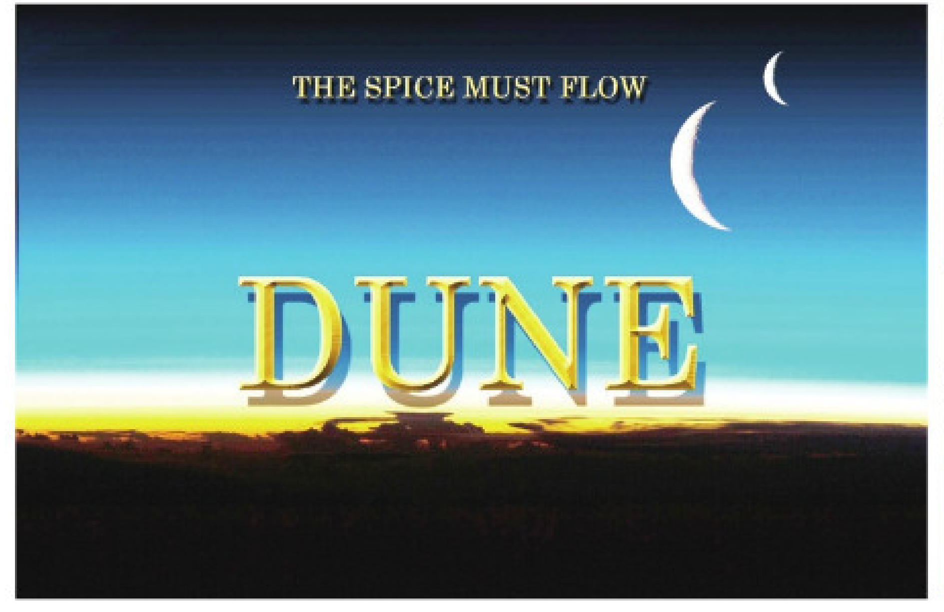


上左 《星球大战》看成太空史诗的巅峰之作

上右 达斯·维达的形象是影史上最经典的形象之一，他来自科幻电影

下左 《沙丘》既是一部著名科幻小说，也是一部经典的科幻电影，更是一部伟大的科幻游戏

下右 《沙丘2》为我们开始伟大的即时战略时代





扮演游戏系列之一，《辐射》不仅仅有着超高的自由度，更有着科幻层面的深层探讨。在《辐射》游戏的设定中，黑岛天才地创造了一种风格——50年代的科幻风格。读者可能会觉得这个词语有一些自相矛盾，为什么50年代的风格会被称为科幻，其实这种风格指的是在上世纪50年代的人们幻想中的未来世界。所以我们在《辐射》中看到了一些偏离了现实的未来科技：动力装甲、激光步枪、高斯狙击枪……这其实便是六十年前人们眼中的未来。

但是我们必须承认，无论是太空史诗还是末日题材的科幻游戏，基本都可以被归纳到“软科幻”一类中，也就是以科幻为背景，并不十分注重严谨的科技知识。在上世纪九十年代，有那么一个系列，它十分注重科技的严谨，甚至主角都破天荒的是一位理论物理学家——也就是与《生活大爆炸》中谢尔顿的职业一样。这款游戏便是《半衰期》。游戏设定在一个新墨西哥州内的黑山研究所，主角是理论物理学家戈登·弗里曼。一次意外的物理实验过后，引发了“串联共振”（Resonance Cascade）现象，地球与外星球Xen之间的传送门被打开了，外星生物得以进入地球。虽然《半衰期》是一款第一人称射击游戏，但严谨的物理设定加上天马行空的科幻剧情才是它的亮点所在，虽然这个亮点最早还引起过争议。在游戏发布前，很多媒体都并不看好它，原因恰恰是认为它的剧情野心太大。这甚至让游戏制作者Valve找不到发行商，直到他们遇到了伯乐雪乐山。当然，游戏最终的销量证明了雪乐山的眼光十分独到：系列总销量超过2000万套，并成功将第一人称射击游戏带到了网络——CS的大名无人不知无人不晓。科幻游戏再一次像定义了即时战略那样影响了第一人称射击游戏的历史，《半衰期》功不可没。

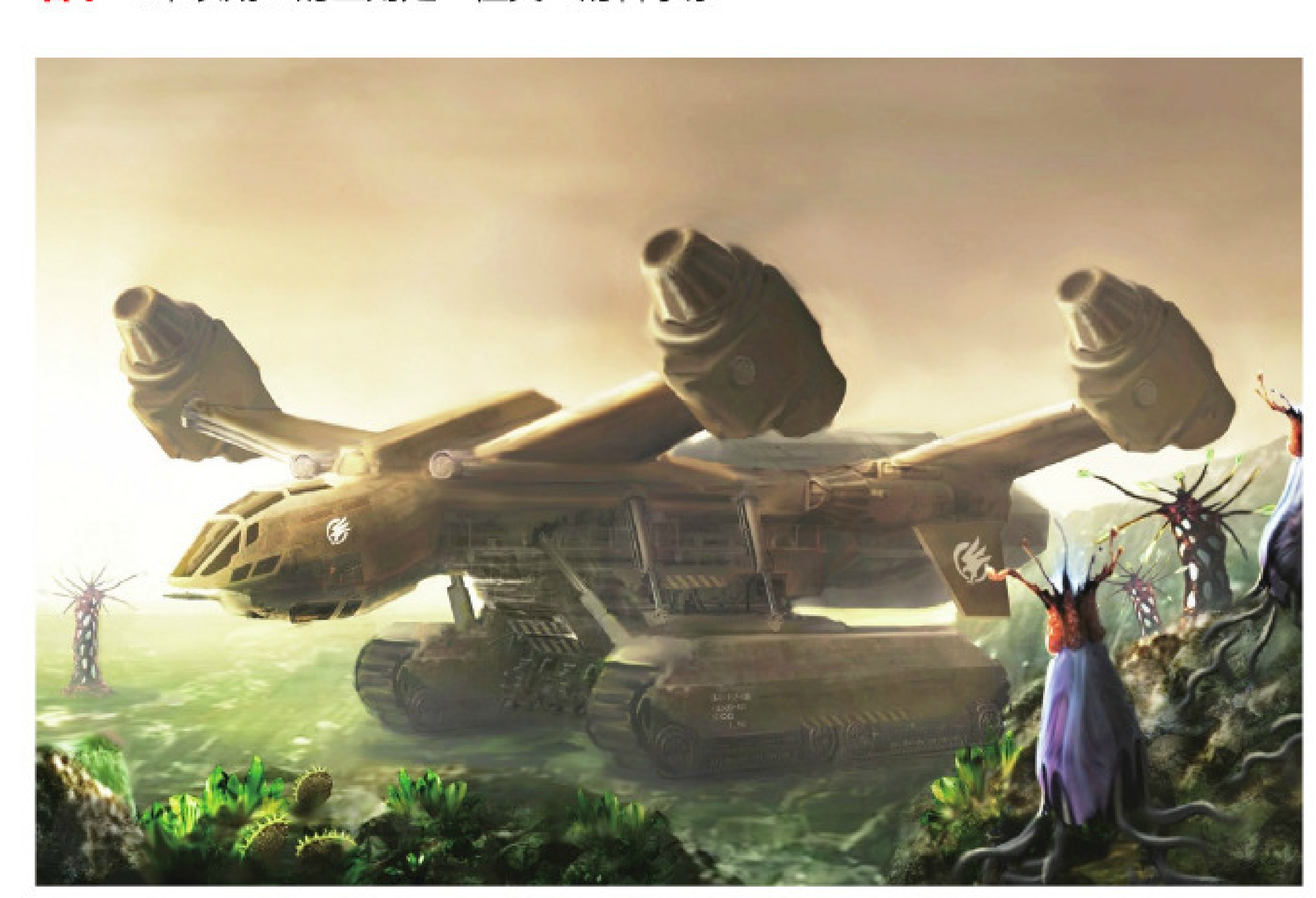
左上 经典的《命令与征服》让Westwood永载史册

左下 《命令与征服》系列全集

右上 《星际争霸》极具平衡性的三种族设定，为电子竞技的崛起打下了基础

右中 《辐射》是末日题材科幻游戏中最具才华之作

右下 《半衰期》的主角是一位真正的科学家











三大科幻游戏著名英雄

◆薛帕德

作为BioWare摆脱《星球大战》背景、自创世界观的科幻大作，《质量效应》影响了一代角色扮演玩家，它独特的TPS战斗方式、在浩瀚银河中自由探索的玩法以及独特的队友恋爱系统都足以让这款科幻游戏名留青史。而它的主角薛帕德指挥官，则更堪称一代银河英雄。

在游戏的初代，薛帕德还只是一位人类精英战士，他/她甚至会面临银河系其他智慧种族的种族歧视问题。但是随着游戏的发展，他/她最终展现了自身的实力，成为诺曼底号的船长，在3代中击败了收割者，拯救了全宇宙。也许有人会说薛帕德故事有些俗套，仍旧摆脱不了个人英雄主义的套路，但得益于《质量效应》三代游戏的不懈努力，尤其是电影化的镜头表现形式，让薛帕德指挥官的英雄形象无比高大起来。

◆13号避难所居民

这个名字需要玩家自行确定的角色是贯穿《辐射》和《辐射2》的主角，在一代中，13号避难所的水循环和净水芯片出现了故障，于是避难所居民选出了一位勇敢的居民，走出了避难所，他的任务，便是寻找一块新的净水芯片。在游戏的二代中，主角更是这位无名英雄的后代，他所在的阿罗由村庄遇到了危机，他同样被称作“获选者”，走出村庄寻找“伊甸园创造器”。

至此大家可以看出，在末日科幻游戏中，生存永远是第一要务，这两位英雄都是为了自己所在避难所（村庄）的生存而被迫走向无尽废土的英雄。这一点在Bethesda的《辐射3》以及黑曜石的《辐射：新维加斯》中有所改变：前者主角离开避难所是为了找父亲，后者的主角更是一位邮差。

由此可见，那位无名的13号避难所居民，可以说是所有废土类科幻游戏中最伟大的英雄。

◆凯恩

与其说凯恩是一位英雄，不如说是一位枭雄。凯恩的名字本身取自《圣经》中的该隐，在《命令与征服》的世界观中，凯恩创建了与GDI对抗的NOD兄弟会，散布救世预言。在游戏的1代中，他还只是一位没事就枪毙手下人的疯子军阀——甚至他的扮演者也是Westwood的视频导演Jon Kucan客串的。但没想到的是，这个名叫凯恩的光头一下子就火了，因此在《命令与征服2》中加强了他的戏份，甚至在《红色警戒》中凯恩还对着斯大林耳语了几句。在游戏3代中，凯恩更是“兑现”了自己的预言，带领人类通过外星人的传送门“升天”成功。

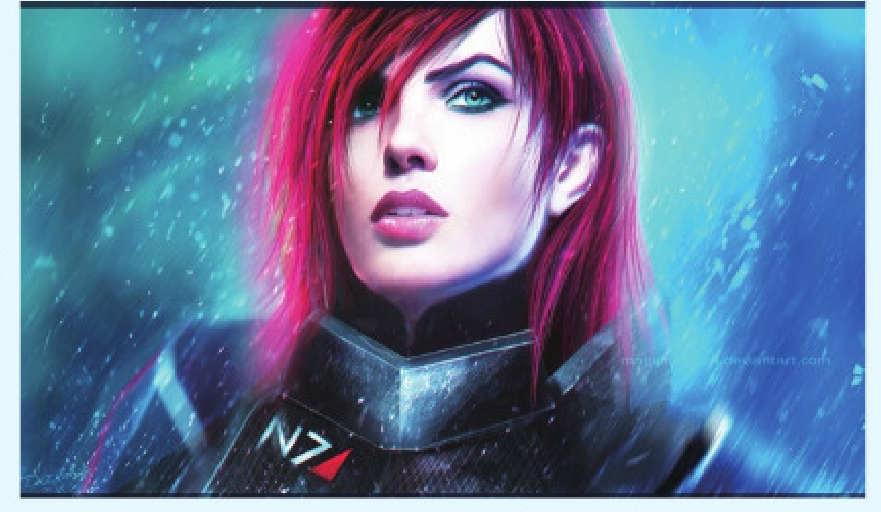
三大最不像科幻的科幻游戏

◆《刺客信条》系列

一提起科幻游戏，总是离不开外星人、宇宙飞船、星际大战等元素。但是其实很多看起来很不像科幻游戏的作品严格意义上也是科幻游戏，比如《刺客信条》。虽然在玩家的印象中，《刺客信条》一代的主角在中世纪游走于十字军与哈萨辛之间，二代的主角Ezio则是在文艺复兴的意大利穿针引线，后续作品中更是来到了独立战争时期的美国、加勒比海以及

左 薛帕德指挥官和他的队友以及恋人们
右上 女性的薛帕德指挥官，独具魅力
右下 让玩家永远记忆深刻的13号避难所







法国大革命时期的巴黎。但从根本上看，这一切都是源于Abstergo公司对先行者（史前文明）所创造的伊甸园碎片的追寻。主角之所以可在历史中穿梭，是与Abstergo公司的Animus机器分不开的。在这个背景中，云计算、思维控制、出血效应、全息影像等科幻名词比比皆是。由此可见，不管《刺客信条》中的刺客游走于人类历史长河中的哪一段，这款游戏仍是一款带着超越精神的科幻游戏。

◆《最终幻想》系列

与《刺客信条》相比，永远的日式RPG经典大作《最终幻想》系列也许更不像一款科幻游戏，它身上的奇幻元素毕竟太多了。但无论如何，《最终幻想》在业内普遍被认为属于科学奇幻游戏——一种建立在科幻基础上的奇幻游戏。《最终幻想》系列着实有些太过庞大，因此限于篇幅，笔者没有在上世纪九十年代的科幻游戏这一栏目里介绍它。这个系列最初给玩家的印象也许是RPG，但实际上它的作品中还包括了战略RPG、ARPG、MMOGAME甚至竞速、第三人称射击等类型。不过不管游戏怎么玩，《最终幻想》的背景世界观中都包含有科幻元素。比如飞空艇、陆行鸟，都带有一种蒸汽朋克风格的科幻风格。

通过《最终幻想》我们可以看出，科幻游戏的概念其实十分宽泛，并不是只有冷冰冰的宇宙背景才可以叫做科幻游戏。科幻的精神确实可以无处不在。

◆《使命召唤：黑色行动II》

这是一款无人不知无人不晓的第一人称射击游戏，人们认识这个系列恐怕要追溯到十年以前了，在那个时候，《使命召唤》的背景还是二战。随着游戏的火爆，《使命召唤》开始了自己的辉煌之路，游戏的背景也开始一代一代的进化。

玩家的行动从奥马哈海滩开始走向中东、俄罗斯，时代背景也在十年十年的推进，系列本身也最终在《现代战争》这个作品上走向了巅峰。于是问题就来了，时间线还如何继续推进？我们最终在《使命召唤：黑色行动II》看到了答案，那便是科幻化。

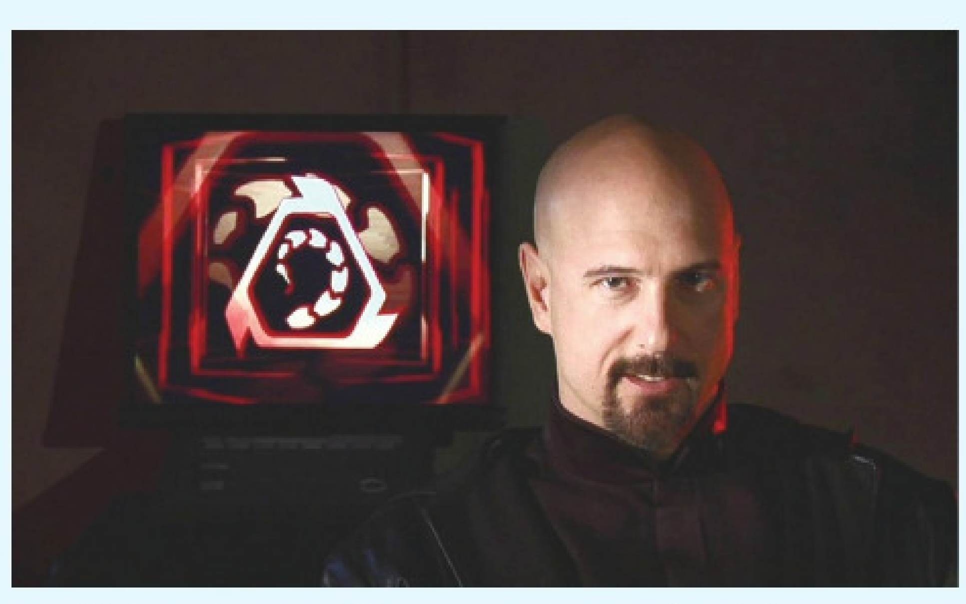
《黑色行动II》的背景设在了2025年，在这个时间线上，中国股市遭到了黑客攻击，并最终引发了争夺稀土的新冷战。虽然剧情看起来有些荒诞，但《黑色行动II》确实是一款不折不扣的科幻射击游戏——游戏中各种科幻单兵武器、坦克、无人机为我们勾勒出了一幅属于未来的战争画面。

左上 凯恩可能是游戏史上最受人欢迎的反派了，他的扮演者是Westwood的元老之一Joe Kucan

左下 最不像科幻游戏的《刺客信条》

右上 《最终幻想》其实也是一部科幻游戏

右下 《使命召唤：黑色行动2》带玩家进入了未来战场









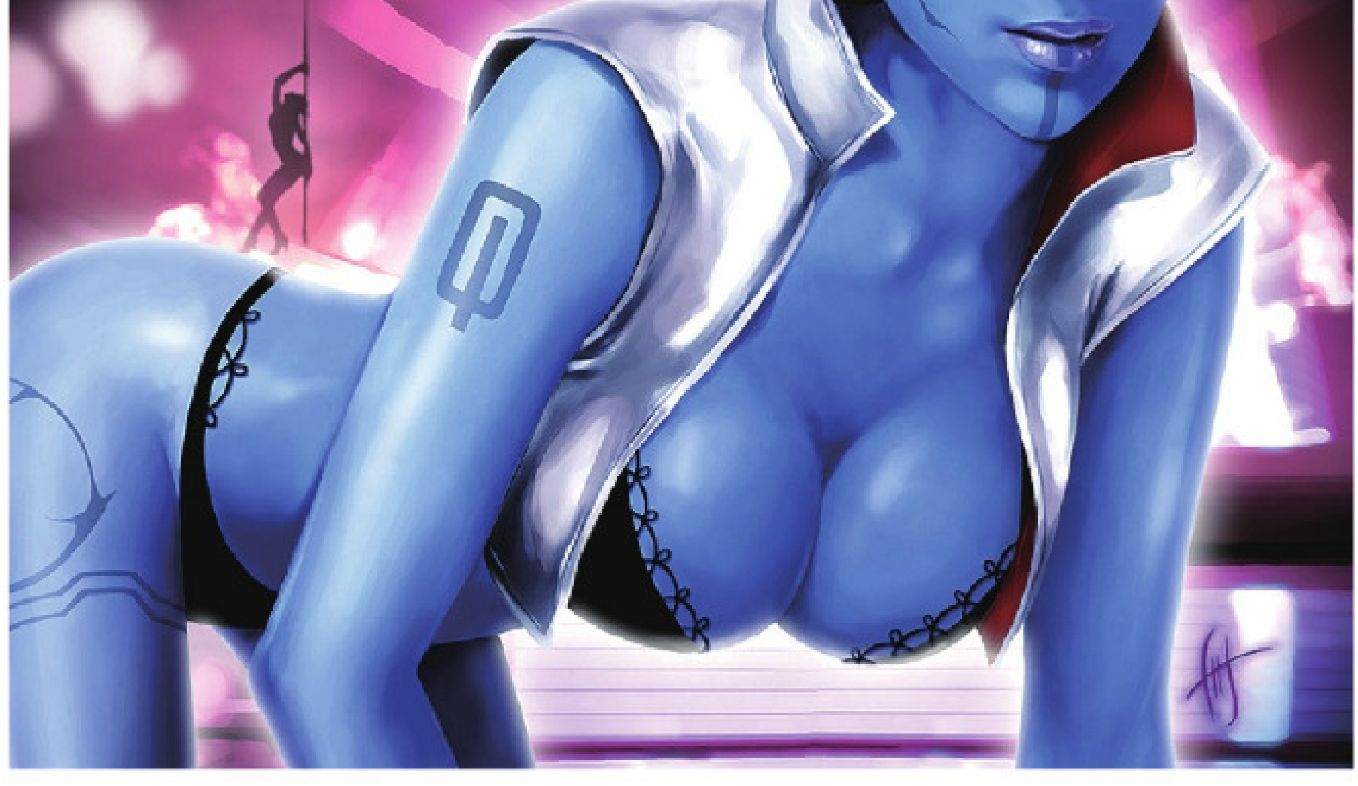
第二章 21世纪的科幻游戏

我们先来看看太空史诗类游戏在新千年有什么经典大作，在这里我们要重点介绍三款游戏——《星球大战：旧共和国武士》系列、《质量效应》系列与《星战前夜》。BioWare在1998年、2000年以及2002年分别推出《博德之门》、《博德之门2：安姆的阴影》以及《无冬之夜》后，走上了工作室的巅峰。为了游戏背景的差异性，他们便开始试图将目光聚焦在更广的领域内。因此，在2003年，BioWare制作了对后世影响深远的RPG《星球大战：旧共和国武士》。可以说，这款游戏是业内公认的迄今为止最优秀的星球大战题材游戏，它为后来的《质量效应》奠定了包括玩法、战斗方式、队友系统在内的一切基础，并最终于近年走向了网络，摇身一变成为了EA重金打造的网游《星球大战：旧共和国》。虽然系列的二代《西斯君主》被BioWare转手给了黑曜石，但其品质仍然得到了保证，今年随着《星球大战》最新一部电影的即将上映，《星球大战：旧共和国武士3》的传言也多了起来。

对于既是角色扮演爱好者又是星球大战爱好者的笔者来说，没有比《旧共和国武士》更好的RPG了，它开创的许多特性日后成为了BioWare的标志性风格——比如对话引发的善恶系统、与NPC的电影化互动方式、队友多选择恋爱系统等等。虽然该作品身上的硬科幻指数依然不足，但对于太空史诗我们从来都没那么高的要求，不是么？在《星球大战：旧共和国武士》的铺垫下，BioWare对自己制作一款科幻题材RPG信心大增，加之公司战略决定抛弃《龙与地下城》《星球大战》等需要购买版权的项目，于是我们便看到了伟大的《质量效应》的诞生。

其实笔者依稀记得，在《质量效应》一代还在宣传时，它给玩家的普遍印象并非是太空史诗，而是一款硬科幻味道十足、《星际迷航》风格的星际探索RPG游戏。毕竟当时自由探索上百颗星球的宣传语对于科幻爱好者来说是那样的诱人，虽然事后证明这只是略带一些噱头的宣传语，那些重复的地貌和千篇一律的探索并没有取得预期的效果，







左上 《星球大战：旧共和国武士》可能是BioWare最好的RPG
左中 达斯·瑞文是《旧共和国武士》系列中塑造最出色的角色
左下 《质量效应》并不只有战争，许多鲜活的形象让玩家记忆深刻
右上 《质量效应》为我们揭示了许多物理原理
右下 有机会拯救宇宙总不是坏事





因此在二代中被取消也就顺理成章了。

但即便如此《质量效应》三部曲仍旧可以名留青史，尤其是作为一款科幻游戏来说，它所描绘的星际世界，其恢弘程度一点也不亚于有几十年历史的那些科幻大片们。在这个宇宙中，人类与外星人之间的关系一度是游戏（尤其是一代）的主题，但到了二代，人类内部正邪两组织之间的关系取代了它，到了3代，收割者这种宇宙虚无主义产物更成为了游戏主旋律，这不能不说有一些遗憾。因为对于喜爱星际探索题材的科幻爱好者来说，人类与外星种族之间的关系永远是最值得玩味和探讨的——带着一群队友去打庞大的远古机器收割者，毕竟还是俗套了一些，更不用说3代那令玩家诟病的结局了。在此，笔者希望在明年有可能面世的新《质量效应》（权且称之为《质量效应4》）的全新剧本中，BioWare能够找回失落了的科幻精神。

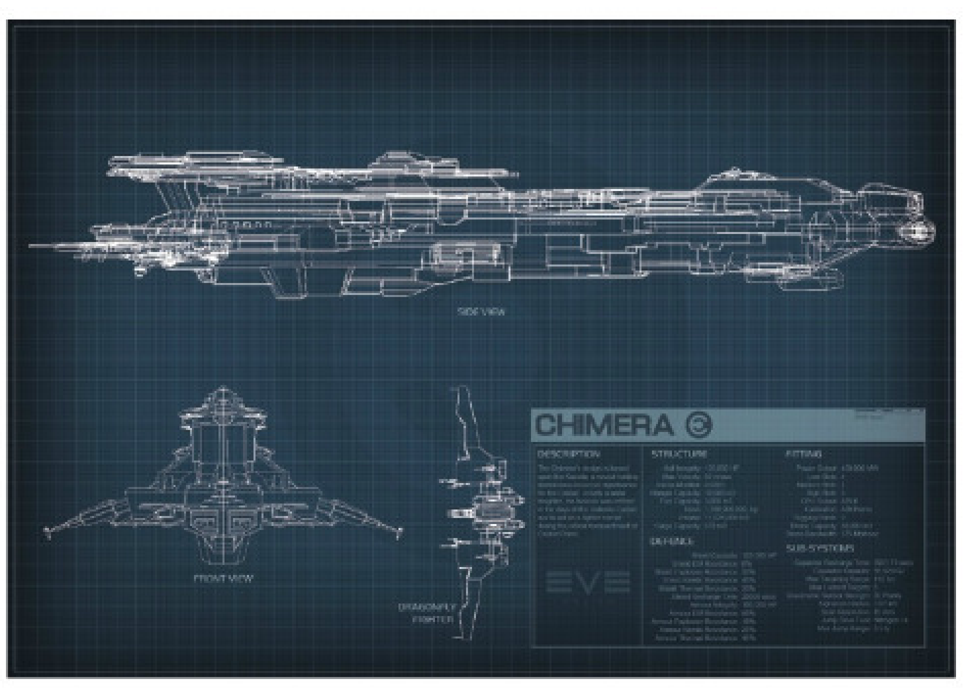
除了这两个单机系列游戏之外，新世纪里还有许多令人惊艳的太空史诗游戏，虽然它们有的是网游。几乎与《星球大战：旧共和国武士》同时（2003年）发布的，冰岛CCP GAMES开发的大型多人在线网络游戏《星战前夜》便是这样一款足以永载史册的游戏。虽然它取名“星战”，但实际上与星球大战毫无关系。游戏讲述了在遥远的未来，人类最终耗尽了地球的资源，开始殖民银河系，并引发了抢夺资源的战争。随后，一个虫洞被打开了，连接到另一个银河系的通道最终带来了EVE之门，并将人类带到了被称作新伊甸园的银河系。随着EVE之门的坍塌，五千年过去了，两个银河系形成了五大帝国，新的战争一触即发。如此硬科幻味道十足的背景让《星战前夜》成为了一款有着独特韵味的太空史诗游戏，不仅如此，由于是一款网游，玩家可以在游戏中驾驶各种自行改造的战舰在超过七千多个星系中遨游，每一个这样的星系都拥有包括行星、卫星、太空站、小行星带等地点可以探索。除此之外，游戏中的玩家还可以采矿、贸易、战斗等等。可以说，《星战前夜》几乎做到给了玩家两个银河系去探索，因此才会经久不衰，成为冰岛游戏的扛旗大作。

除了以上三款游戏外，新世纪里还有许多值得一提的科幻游戏，比如人称“显卡危机”的《孤岛危机》系列。作为第一人称射击游戏，写实一度是业内公认的标准化操作，尽可能地模拟现实中的战斗场景以及武器装备，是增强玩家代入感的有效方式。但也有那么一些先行者，他们更喜欢天马行空一些，比如《孤岛危机》。这款描述了外星种族Ceph与人类冲突的游戏有许多被玩家铭记的点：比如主角身上的纳米战斗服，可以增强战士的体力、耐力、速度、防御甚至还带有隐形效果；还有就是《孤岛危机》那可以以假乱真的画面和与之相配的高配置要求。不过随着游戏的成功，我们还是可以看到科幻题材那广泛的适用性以及可塑性，科幻射击游戏从来都不是配角——《虚幻》《毁灭公爵》《雷神之锤》等科幻题材射击游戏不都引领了FPS的潮流么？

如今，第一人称射击游戏基本走向了两个流派，其一是注重剧情表情的单机为主的游戏，其二则是注重多人对战的射击游戏。在第二个类别里，去年的《泰坦降临》不能不提。这是一款由创造了《使命召唤》的Respawn工作室的几位元老制作的一款多人在线射击游戏。故事仍旧发生在未来——这是科幻游戏的必然设定——人类已经接触了遥远的太空深处，因此，那些远离地球的边缘地区便成为了宇宙海盗与工业集团的冲突之地，玩家驾驶的机甲也就成为了这场战争中的关键因素。

作为一款射击网游，《泰坦降临》用对于战斗机甲的驾驶和操作取代了简单的射击，增加了游戏的趣味性——





上左 《星战前夜》绝对是一款值得载入史册的科幻网游

上右 《星战前夜》中玩家可以制造自己的战舰

下左 《Titanfall》是近年很好的机甲游戏

下右 永远的士官长让《光环》成为微软旗下最伟大的科幻游戏





尤其是对机甲护盾的把握成为了游戏的胜负手，也让该作有了一些策略的成分，这都让《泰坦降临》在2013年的E3大展上获得了包括“最佳原创游戏”在内的六项大奖。虽然如今的《泰坦降临》略显疲态，但对于科幻游戏来说，它始终是一款伟大的经典作品。

当然，我们也不能忘记2001年发布的那款极具影响力的第一人称射击游戏《光环》。作为微软旗下最具影响力的游戏品牌，《光环》至今已经有了十四年的历史，系列已经出了七款作品，分别是《光环》《光环2》《光环3》《光环4》《光环战争》《光环3：地狱伞兵》以及《光环：致远星》。游戏讲述了人类与“星盟”的战争，故事的主角是一位强大的基因强化战士S-117约翰，也就是著名的士官长。《光环》的成功是多方面的，它甚至还出了漫画、小说以及一部RTS，如今它的魅力依旧不减，在Xbox One上的新作《光环5》也即将发布。

三大赛博朋克游戏

◆《杀出重围》

提起赛博朋克，大家也许并不陌生，但真正可以说出赛博朋克的准确定义也不是一件容易的事。赛博朋克，也被称为数字朋克、网络叛客，原本是科幻小说的一个分支，主要以计算机和信息技术为主题，情节中通常包括了社会秩序被破坏的情节。现代的赛博朋克更多地围绕黑客、AI以及反乌托邦展开情节，其中最重要的一个特征便是对大型企业、政府的电子反叛行为。

科幻游戏领域中的赛博朋克游戏数量有限，但每一款都堪称经典，比如2000年EIDOS出品的《杀出重围》就是一款典型的赛博朋克游戏。迄今为止，人们对《杀出重围》系列的类型定义还有着多种解释，比如它到底是一款RPG还是动作游戏？又或者是一款TPS？但无论类型如何，《杀出重围》都为我们带来了一个混乱的科幻世界。在在这个世界里，确切的说是2052年的未来，全世界被一些腐败的大型企业掌握着，犯罪势力无孔不入，与此同时，一种病毒开始蔓延开来，恐怖分子则控制了特效药市场……从背景上看，这是一款典型的赛博朋克风格游戏，至今已经出到了第三代，虽然三代游戏的战斗方式都有所不同，但赛博朋克的核心仍旧让这款游戏特立独行。

◆《最终幻想VII》

其实整个《最终幻想》系列都带有一些赛博朋克的影子，但作为日本国民级别的RPG，《最终幻想》系列一直致力于融合更多的元素，所以各代作品均有所侧重。在《最终幻想》历代游戏中，经典的作品很多，其中最具有赛博朋克风格的，便是《最终幻想VII》。

这款1997年发布的，第一款登陆PS平台的《最终幻想》游戏讲述了一家名为神罗的公司发现了埋藏在地底深处的生物的遗体以及一种新的能源。神罗公司由此垄断了能源界，几乎统治了全世界。但是这种能源需要人体试验，并且过度开采会消耗整颗星球，因此，反神罗组织雪崩成立了。

由此可见，这种反乌托邦、针对大型企业的背景，完全符合赛博朋克的定义。也正是因为如此，游戏史上又借助科幻的力量诞生了一款经典游戏。

◆《系统震撼》

就好像《生化奇兵》是蒸汽朋克风格游戏的经典一样，《生化奇兵》的前身——1994年的《系统震撼》则是赛博朋克的经典。这款比《半衰期》还要早4年发布的游戏是一款3D第一人称射击游戏，它比《半衰期》更早实现了全3D的世界，玩家可以侧过头来观看周围地形，这在1994年堪称极具前瞻性。

提起《系统震撼》的剧情，与大部分赛博朋克不一样的是，它走了一条更为恐怖的路线，并且由于1994年的技术限

左 《杀出重围》是科幻游戏中最正统的赛博朋克

右 当时的笔者很难想象《最终幻想VII》也是一款赛博朋克作品





制，在谜题方面做的还不够。即便如此，它仍旧启迪了包括后续的《生化奇兵》在内的许多游戏。

三大科幻游戏中常见的科技

在科幻游戏中，超出现实很多的科技有很多，但有那么几种总是很常见，似乎所有的科幻游戏都会采取这样的点子。这不仅让我想到一个有趣的推论——人类总会按照预想中的未来去发展科技，比如一百多年前，人们总觉得自己能飞向天空以及潜入海底，因此才会不遗余力地发展飞行器和潜水艇。如今，我们审视一下这些经常出现的科幻黑科技，也许可以借此瞥见未来。

◆隐形装备

从《命令与征服》中NOD的隐形坦克到《辐射3》中中国的黑鬼隐身服，人类似乎总希望有一天可以完全隐蔽自己。在这些游戏中对隐形装置的解释，无一不是通过折射（扭曲）光线来实现隐身的（这个原理的直接推论就是：即使你能隐形，意味着你也看不见别人）。在现实中，这种科技实现起来的难度非常大，因为折射光线就算可行，但鉴于被遮蔽物会经常移动，光线随时会发生变化，因此随时保持隐形状态就变得异常困难。

◆等离子武器

人类武器发展至今只有两大阶段：冷兵器和热武器时代，而后者指的是靠燃烧火药将子弹发射出去的方式。人类武器的第三阶段很明显将会是能量武器阶段，届时武器装备将不再需要弹药，而只需要能源，也不会存在后座力问题。在科幻游戏中最常见的能量武器便是激光和等离子两种方式，而这两种武器在现实中都有了原型机。虽然人类已经研发出了能量武器，却受到了能源和无法小型化的制约，迄今为止也没能成为制式装备。

◆超时空跃迁

对于科幻电影和科幻游戏来说，宇宙探索是必不可少的环节，而要实现宇宙探索，就必须要进行太空旅行。在现实中，根据爱因斯坦的理论，人类永远无法达到光速，这也就限制了人类太空旅行的距离。但是即便人类能达到光速，要想像科幻游戏中那样动辄前往不同星系，那么也需要几百年的飞行时间。

因此，为了克服这一障碍，超空间跃迁就成为了科幻影视、游戏中最常见的科技。这种科技也分很多种，比如最











左上《网络奇兵》颇有点《黑客帝国》的风采

左下《辐射3》中的隐身服

右上 等离子武器的小型化只存在于游戏和电影中

右下 超时空跃迁解决了星际旅行的最重要难题

常见的跃迁断层空间，就是利用大量的能量在时空上撕裂开一个口子，然后通过这个口子进行快速星际旅行。《星球大战》基本就是采用的这种方法。除此之外，打开虫洞也是一个常见的方法：比如游戏《星战前夜》中的宇宙飞船都装备有一个跳跃驱动器装置。可以重复地“压缩”真空来创造一个绝对真空，排除其中所有的能量中子和夸克，以此产生一个固定的激光场保存不断增长的绝对真空泡，一直到它包容了整个飞船为止，在此之后，飞船就可以达到超光速飞行。《质量效应》中的设定要更简单一些，普洛仙人的中继站可以提供动力将宇宙飞船“甩”出去，达到超时空跃动，至于原理就没那么详细了。

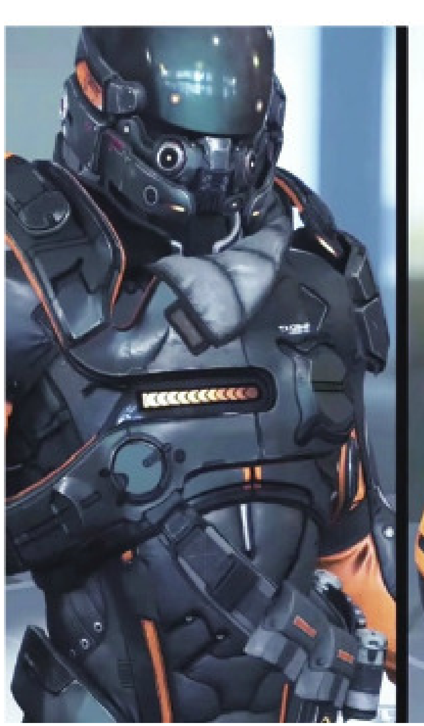
第三章：未来的科幻游戏展望

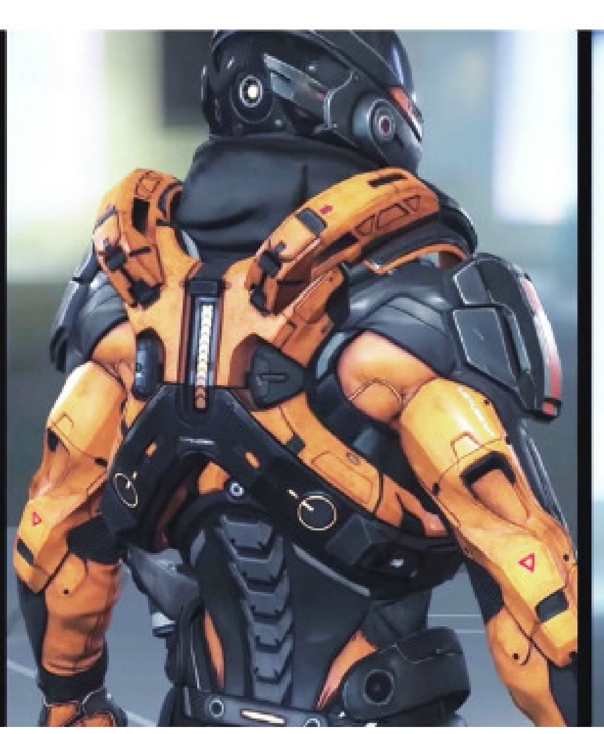
随着电子游戏次世代的迫近，科幻游戏也走到了一个非常关键的关口，是跟随时代发生改变，还是保守地延续以前的制作方法，这都决定着未来的科幻游戏。比如角色扮演游戏，随着2011年《上古卷轴5：天际》的巨大成功，引领出了一个开放世界化的大趋势——无论是《龙腾世纪：审判》还是《猎魔人3》都走向了开放世界。那么BioWare的《质量效应》又当如何？

首先，我们目前可以肯定的是薛帕德指挥官的故事已经随着《质量效应》三部曲结束了。那么《质量效应4》的剧情该如何设定呢？其实玩家不用担心，凭借三部曲以及若干小说、漫画的塑造，《质量效应》的世界观已经相当成熟了，可以挖掘的元素也很多。笔者可以在这里大胆预测一下，《质量效应4》很可能“返璞归真”，回归一代中的探索模式，只不过因为次世代引擎的成熟，一代中那些千篇一律的星球将会大为改观，玩家有可能真的实现在宇宙中自由探索的梦想。这样算是一种另类的开放世界化——整个宇宙就是一个大开放世界。只不过，这种模式虽然很具有吸引力，但如果前三部中的战斗系统不加以精进的话，那么也很容易再次陷入无趣的踢门团玩法。这一点在同样是BioWare制作的《龙腾世纪：审判》身上就可以看出来——游戏的地点很多，地图也很大，但支线任务太多太杂太重复，战斗也没有什么策略性，很容易玩腻，不过不管怎样，《质量效应》作为如今科幻角色扮演的扛鼎大作，必将在科幻游戏史上留下自己的印记。

另外需要关注的，是BioWare的另







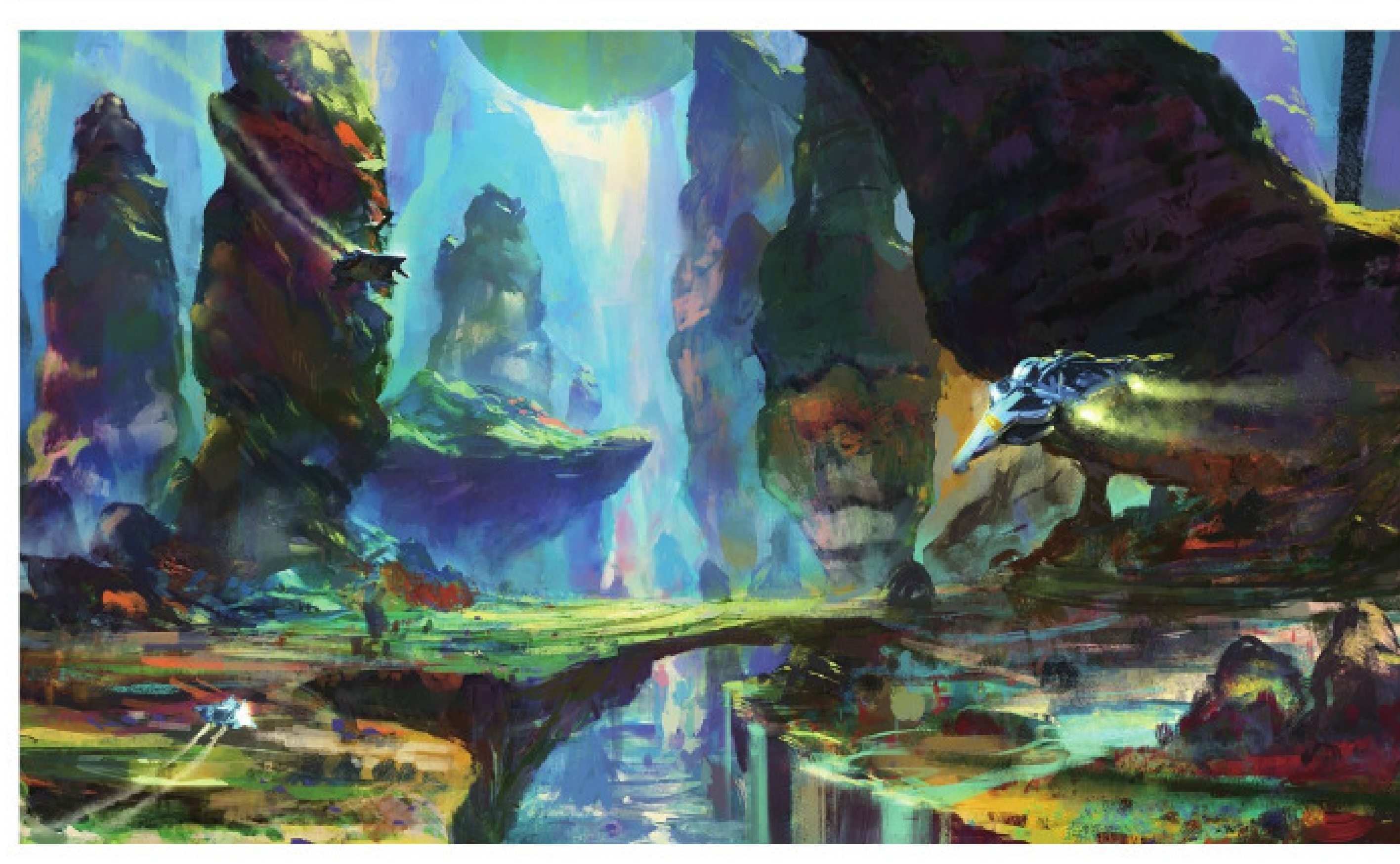


上左 《质量效应4》将不会再以薛帕德为主角

上右 预计《质量效应4》将会有几乎完美的图形表现

下 《星球大战：旧共和国在线》的表现并不尽如人意









左上 玩家还是期待《星球大战：旧共和国武士3》能够重启
左下 《无人深空》拥有1840亿亿颗星球可以探索
右上 《星际公民》创下了众筹的最高纪录
右下 《星际公民》将会给玩家一个真正的星际新生活

一款经典科幻游戏《星球大战：旧共和国武士》系列有可能重启。其实这也是顺理成章的事情，前两代本就是十分成功的单机RPG，并且还衍生出了《星球大战：旧共和国》这样的网游巨制。不过真正促成三代重启的，还要算《星球大战》第七部电影的即将上映。只不过有趣的是，游戏一代、二代的制作者BioWare和黑曜石都想承接第三代的制作，这也算是游戏史上的一段佳话吧。

除了这两款续作外，今年最受瞩目的当属很有可能在6月E3大展上公布的《辐射4》了。Bethesa在2011年11月11日推出《上古卷轴V：天际》之后，一直蛰伏至今，期间除了帮助自己的母公司Zenimax推出了不温不火的《上古卷轴OL》外就毫无建树了。根据以往的经验，这四年多的时间里，B社一定是在忙于制作《辐射4》。众所周知，B社的保密工作一向很严谨，因此我们对《辐射4》的了解非常少，除了它很有可能发生在波士顿地区外几乎毫无消息。对于B社的游戏，想必大家都很熟悉了，笔者在这里也就不再赘述，希望能够尽快见到《辐射4》的庐山真面吧。

不过，我们不能总着眼于续作，今年还有一些有着许多新元素的、令人眼前一亮的科幻游戏问世，让笔者为大家介绍几款有代表性的。首先是一款名为《无人深空》的网络游戏，它给了玩家一个宇宙去探索。也许有的玩家会说，《星战前夜》不也做到了么？但《无人深空》的突破之处在于这个宇宙中的星球都是独一无二的，并且随着玩家的到访而开始自行创建地貌以及生态系统。由此一来，如果玩家造访了一个新的星球，那么这个星球就同样对其他玩家开放了，并且会随着玩家的后续举动发生变化。因此，玩家对宇宙就不仅仅是探索而是切实做到了影响。至于这个宇宙中星球的数量，游戏制作人给出的数字是1840亿亿颗星球，玩家们可以好好探索了。

不过毕竟《无人深空》是一款网游，下面要为大家介绍一款真正的科幻单机游戏，那便是《量子破碎》。提起芬兰的Remedy娱乐工作是大家一定不陌生，它打造的《马克斯·佩恩》系列与《心灵杀手》都是脍炙人口的佳作。这款《量子破碎》就是2015年Remedy的最新作。游戏的两位主角因为一次偶然获得了操纵时间的能力，成为了类似美漫中超级英雄般的存在。这款游戏属于典型的超级英雄类的科幻游戏，还带有一些反乌托邦性质。玩家不仅可以爽快地操纵时间洪流，还会因此对周围世界造成不同的影响。这款次世代的动作游戏也许是今年的次世代单机科幻游戏中最受瞩目的一款，希望玩家们能够留意。

最后要为大家介绍的，是前面曾经提过的《星际公民》了，这款众筹史上最成功的网游目前已经筹集了超过5亿人民币的资金。《星际公民》是一款太空模拟类战争网游，玩家在游戏中可以拥有一艘自己的飞船，然后自由自在地做自己想干的事——是做一名汉·索罗式的走私犯，还是波巴·费特一样的赏金猎人，又或者参与到战争中去做一名英雄，这些都可以随心所欲。另外，游戏是拥有单机模式的，玩家大可以在线下爽快地探索宇宙。

从以上几款即将发行的科幻游戏大家可以看出，无论是单机RPG还是太空

模拟类游戏，都走上了一条宇宙大开放世界的道路，这也为未来的科幻游戏奠定了一个基调。不过，就好像奇幻RPG纷纷做成开放世界一样，过度注重宇宙探索是否会削弱游戏其他的方面，目前还是一个未知数。笔者希望各个工作室能够注意游戏性的多样化，不要将精力全部放在宇宙开放世界的刻画上而忽视了其他方面，比如战斗和角色塑造。

科幻游戏中的神

在我们的传统印象中，科幻似乎与宗教、神学从来就不怎么有交集。任何一部成熟的科幻作品都不大可能将宗教作为主题。但有趣的是，在诸多的科幻游戏中，神族却是常客——无论是《星际争霸》中的神族（Protoss）、《质量效应》中的普洛仙（Prothean）、《宇宙战争：地球突袭战》中的马萨利（Masari）、《家园》中的先祖（Ancient）等等，都成为了类似神一般的存在。甚至在以原力光明、黑暗面之间争斗，银河帝国与反抗军斗争为主线的《星球大战》的世界中，也有着“天神”（Great Being）和“太一人”（The Ones）这样真正的神存在。这似乎是一种讽刺，在推崇理性的科幻作品中，为何会频繁出现“神”这样的字眼呢？

如果审视一下这些名称、设定不同，但气质、定位十分接近的神族，我们便会发现他们具有以下几个共同特点：首先，这些神族均是所在宇宙设定中最古老的种族，并且几乎都已经灭绝了，只剩下遗迹和传说飘荡在宇宙中；其次，这些神族均引领了其所在宇宙的科技发展，几乎所有的强大科技，包括星际旅行、原力在内，都是这些神族的发明；最后，也是最重要的，那便是这些神族均在遥远的过去，以神的面目示人或以神的身份引导其他文明发展。之所以会有这样的心照不宣的设定，原因恐怕有二：其一便是人类仍未能脱离宗教的影响——毕竟在人类并不长的历史中，宗教始终占据着一席之地。即便在越来越尊崇科学与理性的今天，相当多的一部分人仍旧在依靠宗教引导自己的精神生活。因此，虽然是科幻题材的游戏，但人们始终觉得宇宙中应该有着一种更为高级的存在，这种存在高高在上，指引一切。与科学的理性相结合之后，神族便诞生在了几乎所有的科幻游戏中。

第二个原因则与我们的潜意识有关。在人类漫长的对自身的审视中，我们始终羞愧于人性中的弱点，这些弱点在各种宗教中有着各种不同的表述。而虽然人类清晰地认识到了自身这些弱点，但却无法摆脱它们。于是我们便幻想出了这样一个种族，他们没有这样的弱点，他们比我们更为接近神性，他们自律、神秘、宗教化，这便是神族——也就是人类对更完美自身的一种向往。

不过另一个有趣的现象是，这些神族的结局却不怎么好，他们大部分都灭绝了。这也同样很值得玩味，究竟是因为人类潜意识中的“弑父情结”，还是因为对“不朽”的鄙视就不得而知了。









上左 《星际争霸》中的神族

上右 《质量效应》中的普洛仙基本也相当于神族的地位

下左 科幻游戏中的神，始终也离不开科学

下右 《异度传说》是日式科幻游戏中的翘楚

那些经典的日式科幻游戏

在我们的印象中，西方人做的科幻才是真正的科幻，这其实是一种“地域歧视”。东方人同样有着很好的科幻基础，但事实却是很多人看杜鲁门与外星人展开会谈就觉得十分可信，而看到《三体》中毛主席对外星人问题作出批示就觉得很假，笔者觉得这与科幻大片大多是欧美或者说是好莱坞作品有关。

就拿科幻游戏来说，我们的国产游戏中就有过《铁甲风暴》、《自由与荣耀》等作品，而日本的科幻游戏更是经典颇多。比如著名的《异度传说》就是一款很好的科幻RPG，它独特的背景设定、宏大的剧情以及新颖的战斗系统都令人印象深刻。在笔者看来，《异度传说》的世界观设定尤为精彩：因为人类发现了“神之语言”，并试图以此为媒介与上位空间联系，而失去了地球这个家园，被迫背井离乡——这个大背景本身就颇具震撼力。四千多年后，在人类的新家园，围绕着“神之语言”的阴谋再次浮现了。在这款游戏的背景中，生化人、女巫、战斗机甲等元素巧妙结合，为我们展现了一个不一样的宇宙。尤其是日式科幻游戏中必不可少的机甲元素也与游戏的战斗系统结合得天衣无缝，不能不说是一款近乎完美之作。

当然，日式科幻游戏还有许多经典，甚至我们耳熟能详的《生化危机》都可以算作其中之一。虽然人们更多地是记住了《生化危机》的恐怖气氛、强大的怪物以及最近几年的FPS化，但深究其背景，它仍然给出了对于人类未来的警示——无道德的科学乃是一种罪孽，必将受到惩罚。游戏中的大反派安布雷拉公司，名义上打着“我们的生意关乎您的生命”，但实际上却制作出了毁掉全人类的病毒。这已经不是人们第一次在各种科幻电影、小说和游戏中犯这样的错误了，人们总希望提升自己的潜力，或者治愈那些人力不能及的疾病，最终导致了自己的灭亡。

就笔者自己的喜好来说，还有许多日式科幻游戏可以推荐给大家，比如2001年在PS2上发布的《ZOE》，这款由小岛秀夫制作的机器人动作游戏就有着近乎完美的手感，加上复杂、庞大和恢弘的背景设定，一时间成为了人们心目中最优秀的日式科幻游戏。只是《ZOE》至今没有续作，不能不说有些可惜。





左 《生化危机》中的保护伞公司是没有伦理的科学的最大典型

右 《生化危机》虽然是一部打僵尸的恐怖游戏，但严格讲也属于科幻游戏范畴

结语

其实任何一个游戏类型的专题都是不好做的，因为它涵盖的东西太过广泛了，尤其对于科幻这样一个纵横于即时战略、角色扮演、动作射击等等游戏中的超大型概念。不过，科幻游戏值得我们进行一次回顾，毕竟“我们的征途在星辰大海”一直是每一个少年的梦想。而且回顾也不代表着终结，恰恰相反，在如今科幻单机、网游已经有了新的传承，在移动平台上的科幻游戏也如雨后春笋般涌现了出来。

在本文的最后，笔者终于找到了科幻游戏有何特别之处的答案，那就是它所代表的探索精神、对未来的警示意义以及极强的现实性。人类，也正是因为每日都在对自己的未来有着各种各样的幻想，才能保持前进的动力。P



《聚爆》证明了科幻游戏的魅力可以延伸到各个平台

HYPE





6月2日
风暴英雄 PC

6月25日
火焰纹章If：白夜/暗夜王国 3DS

6月23日
蝙蝠侠：阿卡姆骑士 PC/PS4/XBO

7月10日
大逆转裁判：成步堂龙之介的冒险 3DS
F1 2015 PC/PS4/XBO

7月14日
战神III重制版 PS4

9月1日
潜龙谍影V：幻痛 PS4/XBO/PS3/X360
疯狂的麦克斯 PC/PS4/XBO

9月15日
潜龙谍影V：幻痛 PC
无敌9号 PC/PS4/XBO/PS3/X360/WiiU

10月13日
彩虹六号：攻坚战 PC/PS4/XBO

10月23日
刺客信条：枭雄 PS4/XBO

10月27日
光环5：守护者 XBO

11月6日
使命召唤：黑色行动III PC/PS4/XBO

11月17日
星球大战：前线 PC/PS4/XBO

白夜哥谭的守护者

文 | digmouse



自从Rocksteady接手“蝙蝠侠”系列推出《阿卡姆疯人院》一炮而红之后，“阿卡姆”系列对近身格斗和关卡设计的创新影响了整个游戏界，特别是欧美动作游戏的发展方向。在续作《阿卡姆城》推出之后，Rocksteady进入了蛰伏期，其间华纳交由蒙特利尔工作室开发了前传性质的《阿卡姆起源》，反响平平，玩家们都在等待着Rocksteady亲自开发的正统续作。

披风斗士的终极一战

本作的故事设定在《阿卡姆城》之后，小丑之死让哥谭市迎来了短暂的平静，但双面人、小丑女哈莉·奎恩、企鹅等犯罪大亨仍然逍遥法外，他们决定暂时互相停火，联起手来彻底除掉蝙蝠侠。对暗夜骑士来说，这将是他在哥谭纵横多年遭遇的最严酷的挑战。

Rocksteady或许觉得这群多次被老爷暴揍的手下败将实在没什么意思，于是他们与DC Comics合作，创造出了一位全新的超级反派挑战蝙蝠侠，这就是本作标题所指的“阿卡姆骑士”。这位大爷来头不小，一露面就将蝙蝠侠揍翻，并号称哥谭已归他所有，不仅如此，长相也颇像个反派版蝙蝠侠，一袭黑衣加披风和面罩不说，连蝙蝠耳朵都有，唯一的区别是胸前的蝙蝠标志变成了阿卡姆城的A字标。至于他的真实身份，恐怕只有到游戏上市才能见分晓了，DC与Rocksteady一再表示这是个从未在漫画登场的全新角色，而民间分析中目前最大的嫌疑是二代罗宾杰森·托德的里人格“红头罩”。

不断进化的核心玩法

“阿卡姆”系列基本玩法一直没有发生本质的改变，最大的变化恐怕是《阿卡姆城》从“银河城”转向开放世界。反击为基础的战斗、封闭环境的潜行挑战以及以场景为基础建构的解谜要素沿袭至今，在《阿卡姆骑士》中系列的这个神圣三角也不会发生改变，但Rocksteady从未固步自封，在每一作中都用新的道具和新的系统微调来确保整个游戏的基本玩法不会停滞不前。

《阿卡姆骑士》中的近身格斗更加写实，场景环境将同时成为蝙蝠侠和匪徒们的工具。蝙蝠侠将可

蝙蝠侠：阿卡姆骑士
Batman: Arkham Knight
开发 Rocksteady Studios
发行 Warner Bros. Interactive Entertainment
发售 2015.6.23
类型 动作
平台 PC/PS4/XBO



■ 阿卡姆骑士究竟是谁？“全新原创角色”显得有些缺乏说服力，若真的是红头罩杰森·托德，那要看DC如何圆这个场了

上左图 芭芭拉作为蝙蝠女的前传故事将在DLC中讲述
上右图 操作蝙蝠车战斗时会有敌人攻击的弹道提示
右图 战斗中切换到伙伴时连击点数和对应的终结技也将直接保留



■ 布鲁斯·韦恩的战斗旅程是否将在这里迎来终点？抑或是一个《黑暗骑士归来》式的归隐结局？

左图 芭芭拉·戈登将首次在游戏中以真实面目示人，不再只是无线电通讯中的一个声音
下左图 罗宾等角色不只是能在挑战地图中使用，他们的故事将直接整合到单人剧情的主体
下右图 驾驶蝙蝠战车来一场坦克大战

以使用歹徒们被击倒后掉落的棍棒等武器来还治其人之身，歹徒也会更频繁地利用场景里的杂物来充当武器；敌人的攻击性也有所提高，前作中只有大型敌人才会使用的冲锋现在杂兵也会，蝙蝠侠则在非常时刻学会了非常技巧，倒地的敌人也可以被攻击继续击中，不会因为大部分敌人被快速击倒而中断连击，新的连击终结技也利用到了场景的特性，将敌人的脑袋砸进配电箱感受一下羊叫兽的愤怒！

游戏中的哥谭市将是系列中规模最大的，蝙蝠侠也获得了全新的科技升级来在庞大的哥谭市区快速穿梭，斗篷飞行的速度更快，并且在飞行中蝙蝠侠将可以使用飞镖或者线缆发射器等道具来发动突袭或是快速改变行动方向。Rocksteady表示，哥谭市的整张地图从游戏一开始就将向玩家开放，并且在游戏进程中不会有任何的读条界面出现。

蝙蝠极品飞车

本作一公开，全新亮相的蝙蝠战车就吸引了无数玩家的眼球。在前作《阿卡姆疯人院》和《阿卡姆城》中蝙蝠侠没有任何的快速旅行手段，一切靠双脚和披风，在《阿卡姆起源》中蝙蝠战机跑了个龙套充当了快速旅行的手段。而在本作中，曾在诺兰《黑暗骑士》系列电影中出尽风头的蝙蝠战车终于成为了实际可操控的酷炫玩具，Rocksteady说，蝙蝠战车将是你在游戏中见过的最酷炫、最强大的车辆，没有之一。

配备了涡轮引擎和全地形传动以及悬挂系统的蝙蝠战车具备极强的机动性，并且武装到了牙齿，简直就是一辆不讲理的高速坦克。你说什么？不能杀人？谁跟你说要杀人啦，企鹅提供给双面人和阿卡姆骑士的明明是无人驾驶的战车和无人机，哪里有人给老爷杀？即便是驾车遇到小混混，蝙蝠战车上也配备了非致命防暴武器，各种威胁全部拿下。

此外，本作的谜语人谜题也因为蝙蝠战车的加入“奇怪”了起来，因为谜语人给蝙蝠侠设下的局是……赛道！玩家需要调动自己的驾驶技术来挑战谜语人，这也是相比前几作的重大变化之一。

全员出击！

Rocksteady已经明确表示这将是他们的最后一部“蝙蝠侠”游戏，本作中这条“阿卡姆”故事线将迎来一个终点，因此老爷的朋友们和敌人们也将在游戏中来上一场全家福。

蝙蝠侠的长期战友们本次将全部作为单人游戏的可控角色，猫女、罗宾（三代蒂姆·德雷克）和夜翼（即初代罗宾迪克·格雷森）悉数登场。和《阿卡姆城》中猫女的故事单独成章不同的是，这三位角色将在游戏中直接与蝙蝠侠并肩作战，Rocksteady为此引入了名为“双人战斗”（Dual Play）的全新系统，当猫女、罗宾或夜翼与蝙蝠侠并肩战斗时，玩家可以随时在蝙蝠侠与同伴之间无缝切换，甚至不会打断当前的连击，三位配角的战斗技能与角色性能各有差异，为游戏与前作原本差异并不显著的战斗增色不少。

蝙蝠侠的另外两位老朋友詹姆斯·戈登局长和他的女儿芭芭拉，也就是“神谕”也都将回归。在万圣节稻草人发出了对哥谭市的恐怖袭击警告后，整个城市的数百万居民被疏散，戈登局长和他手下的哥谭警局面对的是罪犯们压倒性的优势，他必须再次与蝙蝠侠携手对抗哥谭市的犯罪集团，而芭芭拉在系列中首次以真实面目示人，她将继续为蝙蝠侠提供电脑技术与黑客方面的支持。

本作也是“阿卡姆”系列的原班配音人马回归的一作，蝙蝠侠动画版的御用配音Kevin Conroy取代了《起源》中代班的Roger Craig Smith，Troy Baker的双面人、Nolan North的企鹅和Tara Strong的哈莉·奎恩等重要角色也都将重回舞台，配音阵容也有不少实力派新面孔出现，例如戈登局长的新配音Jonathan Banks（《绝命毒师》）、Ashley Greene（《暮光之城》）的芭芭拉/神谕、Khary Payton（《潜龙谍影4》）的Azrael以及John Noble（《危机边缘》）的稻草人等。

哥谭的华丽告别演出

《阿卡姆骑士》是Rocksteady的系列告别作，却是蝙蝠侠在次世代主机上的首次登场（不，乐高系列不算！），Rocksteady将虚幻引擎3魔改得令人瞠目结舌，基于物理的渲染模型（PBR）、全局光照、Apex布料模拟、PhysX物理模拟等顶尖图形技术一应俱全，不夸张地说，借助黑天带来的光源优势，《阿卡姆骑士》的画面将堪比目前虚幻引擎4所能达到的效果，而游戏的渲染距离则大得惊人，蝙蝠侠在高空高速穿过哥谭市区时远景的细节仍然清晰可见，蝙蝠战车在街道上与无人战车对轰时的光影效果令人咋舌，Rocksteady放弃上世代主机专注次世代平台的努力收到了显著的回报。

WB已经宣布了本作的季票，售价高达50美元，将包含数个单人剧情及挑战地图DLC，其中最具吸引力的无疑是蝙蝠女侠的剧情DLC，讲述的是芭芭拉·戈登在成为神谕之前的故事，考虑到漫画中芭芭拉是被小丑枪击瘫痪才成为神谕的，这是否意味着Mark Hamill配音的小丑会出场呢？

蝙蝠侠将在这里迎来他的最后一战，“阿卡姆”系列的未来掌控在华纳手中，但首先，还是享受暗夜骑士的最后一次华丽登场吧。P



像奥德兰一样开战!

文 | 老黑

星球大战：前线
Star Wars Battlefront
开发 DICE
发行 EA
发售 2015.11.17
类型 射击
平台 PC/PS4/XBO

在自投资一百万美元之后，卢卡斯于1975年从二十世纪福克斯那里获得了《星球大战》的开拍许可。40年之后的今天，Star War早已成为了科幻电影最具影响力的品牌，并且即将在今年年末推出第七章《原力觉醒》（The Force Awakens）。然而稍显遗憾的是，至今没有一部能够拿得出手的“星战”题材AAA级作品。这里的最大原因，就是在于卢卡斯艺界长期垄断这一品牌，而自身的开发实力又明显不足。在今年的四月，堪称爆炸性的新闻出现了：EA Games宣布和卢卡斯影业合作推出《星球大战——前线》（Star Wars Battlefront）。2004年卢卡斯艺界曾经授权Pandemic工作室推出过一部同名FPS游戏，而今天的这部“前线”即便不用EA DICE亲自来介绍，我们也可以直到，它必然是一部“星战”版的《战地》！

“照片级写实主义”

“这将会是史上最棒的一部‘星战’游戏，因为我们同卢卡斯影业方面建立了极其机密的合作关系”，设计总监Niklas Fegraeus表示。在本作开发的前期准备阶段，卢卡斯方面获准DICE的设计师们前往起本部搜集素材，包括汉·索罗使用的爆裂枪，达斯·维达的面具等等压箱底的道具，还有所有大型军械的原始模型都被拿出来供设计师们采集三维数据。

作为一部“战地”系列的衍生作品，本作必然对战场还具有极高的要求。在这一方面，卢卡斯表现得同样慷慨，他们提供了安铎（Endor）、霍斯（Hoth）、塔图因（Tattooine）等影迷们相当熟悉的星球的设定原画与沙盘模型，甚至还包括有新片中的主场景——贾库（Jakku）星的三维全景模型。DICE想来倡导“照片级写实主义 ”,他们表示即便是铁杆星战迷，恐怕对游戏的画面细节都挑不出什么刺来。配合杜比最新的黑科技——ATMOS 3D虚拟音效技术，无论是抽出一把光剑，还是跳进X-Wing的座舱，玩家都犹如身临其境。

复制“名场面”

毫无疑问，绝大多数的星战迷都不会想玩到一个《战地》的“星战”Mod，人们希望能够参与那些史诗大战的演出。游戏的“前线任务”模式(Battlefront Missions)就是为此而生的，它可以让玩家以单机或者是双人合作（允许分屏）的方式完成那些由故事驱动的线性关卡。这些任务既包括了电影系列的焦点战役，也有一些原创的用于补完故事的内容。比如此次公布的贾库之战，玩家就将率领反抗军在这颗沙漠星球中追击一群邪恶帝国的残余力量，而它们正是《绝



左图 反抗军战士正在启用护盾发生器
左下图 驾驶飞行摩托的追逐战……看上去一定比开《叛逆连队》中的全地形摩托车要刺激多了
右下图 本来就属于杂牌性质的反抗军，其士兵也会有多个种族的义士们组成

地归来》大决战中幸存下来的坏家伙。

源于BF，高于BF

最多支持40人进行线上大战的“行者攻击”（Walker Assault），自然是本作的主模式，然而它真的会是一部属于BF系列的“星战”的Mod吗？答案当然是否定的！它所使用的仅仅只是BF的基本框架，比如反抗军战士与风暴军之间进行的班组较量，由飞行摩托、AT-ATs和AT-STs战车谱写的地面载具战，还有钛战机与X-Wing空中缠斗的场面。但无论是装备系统、得分机制和游戏规则，都已经与BF系列没有太大的关系。

就像本次DICE在闭门演示中展示的Endor之战那样，我们已经看见不到传统基于“占点”的游戏推进方式。双方的兵力构成和战场态势，完全遵从着“剧本”。在这场地图上，帝国的基地建立在位于巨大山脉之下的一片空地，并由一个完整的帝国军团守卫，巨大的能量盾发生站为即将完工的死星提供护盾能量。在汉.索罗将军的指挥下，一队英勇的反抗军在当地伊渥克人（Ewok）的帮助下从高处发动奇袭。就像我们在电影中所看到的那样，帝国军部署的大量两足、四足战车是手中只有轻武器的反抗军难以逾越的障碍。唯一的胜算就是占领信号塔，向己方的Y-Wing战机发出支援请求，在外科手术式的精确打击之后，这些庞然大物最终轰然倒塌。不过，故事还没有结束，当自由战士们进入堡垒搜索的时候，黑武士Darth Vader的恐怖面容从黑暗中显现了……

不仅仅有Boss战，而且还会有英雄与反派等待着我们去扮演！得分系统的主要功能，就是让玩家解锁全明星角色，并且亲自扮演他们冲锋陷阵。挥舞着无坚不摧，可以将任何弹射攻击反弹回去的光剑，释放原力将那些重型军械像纸制模型那样吹飞……此时的你也许会觉得纠结于改枪、技能搭配是多么无聊的事情。

两人组队机制依然存在，玩家可以在战场上挑选一名友军作为自己的伙伴，在获得同意之后，双方就能够在小地图上随时知道各自的位置，分享信息情报，交换物品。一键分享装备功能，将会极大地增强两人火力小组的生存能力和互补性。比如在一个两人小组于丛林中突然遭遇帝国的AT-AT战车的时候，此时无论如何也不可能有任何胜算可言。但如果一名玩家的背囊中有护盾发射器和一个喷射背包，那么赶快丢出护盾，让自己从正面拖住眼前的这个机械怪物，再由得到喷气包的队友进行攻顶，就有可能逆转不利局面。

很多BF玩家相比都非常关心游戏的兵种设定，实际上，作为一部“太空歌剧”，“星战”系列无论是在科幻还是军事设定上是走粗放路线。如果将BF的兵种体系强行套入，恐怕才会有强烈的违和感。《星球大战：前线》干脆全盘放弃了Class的概念，所有的装备和技能组合均不受兵种的限制。同时，DICE也将会加入多个种族，即便是固定的装备搭配，结合不同的先天能力也能产生丰富多彩的变化。

称《星球大战》系列为20世纪人类心目中最具代表性与统治性的科幻电影经典一点都不为过。它迎领了一个时代的电影、文化和影视科技的革命。在2015年，“星战”迎来了自己的全新起点，它不仅属于电影，也属于游戏。P



杀戮空间2
Killing Floor 2
开发 Tripwire
发行 Tripwire
发售 2015
类型 射击
平台 PC

将眼前的一切都轰成渣!

文 | 莽月飘零

第一人称射击游戏发展至今已经向多元化扩展开来，不同系统与不同元素的排列组合让FPS游戏也变得更好玩，不同的题材也让游戏故事变得更加丰富，都是"突突突"但不同的侧重点让游戏也变得不同起来。虽然有注重策略战术的《彩虹六号》系列，虽然有注重拟真的《闪点行动》系列，虽然有使用脚本来营造电影大片气场的《使命召唤》系列，但无论是指挥小队与恐怖分子周旋、无论是听长官啰啰嗦嗦半个小时后刚抵达战场就被一颗子弹射入头颅领了便当，也无论跟着线性脚本体验大片范的无脑射击——射击的快感仍然是基础，而这也是FPS带给我们最原始的刺激。

《杀戮空间》新作《杀戮空间2》依然会抛开一切繁杂要素，还原最原始、最单纯的射击与屠戮的快感。

剧情简单，玩法单纯

《杀戮空间》系列最早只是当年竞技FPS神作《虚幻竞技场2004》中众多MOD之一，《虚幻竞技场2004》在当年可是连续两年淘汰了《雷神之锤Ⅲ》而成为WCG的FPS项目游戏，如今别说游戏了，就是WCG都早已不见踪影，然而脱胎于其身的《杀戮空间》倒是时隔多年迎来了续作，不禁让人感慨唏嘘不已，真是风水轮流转。

《杀戮空间2》的剧情真的没有太高的内涵，也没有太深刻的主题，也没有什么太多的惊天逆转，与早些年的爽快射击佳作《英雄萨姆》系列一样，虽然剧情不是糟糕得一无是处，但也绝对算不得好，仅给玩家找了一个肆意屠戮的正当理由。

《杀戮空间2》仍然延续前作剧情：政府为提高战场士兵作战能力而扶持了一项秘密生化人体改造研究计划，实验室内却出了问题，实验体暴动并闯出实验室，这些恶心丑陋而又强大的活死人占领了一个又一个城市，玩家坚定的拿起了手中的武器瞄准了奔袭而来的丑陋怪物…

噗，讲到这里都忍不住要笑了，20世纪三流B级电影的糟糕剧本放倒今天还真的感觉像是一个黑色幽默的喜剧片，不过《杀戮空间2》的卖点并不在于剧情，其卖点可以用"B3"来完美概括：BLOOD、BLANDS、BULLETS。

突突突之外的功课

血腥是《杀戮空间2》的第一个卖点。这一作中剧情虽然没有丝毫进步，但血腥与暴力的程度却紧



跟时代脚步，各种番茄酱更是毫不吝啬的肆意挥洒，仿若武侠片中书法大侠手中狼毫，横竖间腥红点点，撇捺时肉块乱跳。游戏中玩家的每次射击都会有血液喷涌，得益于“M.E.A.T”（Massive Evisceration And Trauma，血肉横飞）系统，敌人被屠戮时不仅血液上下喷涌，内脏与断肢也会齐飞翔，加上各种非人声的嚎叫，屠杀的快感与肾上腺素一起层层上窜，十足过瘾。

利刃是《杀戮空间2》的第二个卖点。这一次不再单纯的是各种枪械的突突突，近战武器的加入让游戏变得更加有趣……呃，我是说，近战武器的加入为玩家提供了虐尸的新玩法。近战武器不需要换弹，可以提供平稳而持久的输出，不过缺点也显而易见，攻击范围实在惨不忍睹，作为补偿，使用近战武器攻击敌人弱点会造成大量伤害，加上“M.E.A.T”系统，玩家可以从各种不同角度下刀来获得不同的切割效果。虽然切割不如《潜龙谍影：复仇》中雷电那么潇洒任性，但《杀戮空间2》中的每一种ZEDS（游戏内怪物的统称）都会有22个左右的可切割点，每个切割点配合不同的武器打击会衍生出上百种死亡动作——所以少年，在《杀戮空间2》中割草时完全不会像“割草无双”那么枯燥乏味，每一次挥刀，每一次扣动扳机都是新惊喜，让玩家在《杀戮空间2》中的千百次的鼠标点击谱写出一本《ZEDS百种死法百科大全》。

子弹则是《杀戮空间2》的第三个卖点。说是子弹其实只为了迎合首字母B而已，实际则是说《杀戮空间2》中将会有大量武器，包括龙息、耀斑枪、焚火枪等6种火焰喷射枪；还有双面大斧、十字弩、链锯等8种粗暴型武器；加上突击步枪、冲锋枪等八种突击型武器，包括火箭筒、炸药等8种破坏型武器，13种狙击枪，7种支援枪械以及5种医务枪械。看着上面列出来的众多武器，不难明白为什么ZEDS的22个切割点会衍生出上百种死法。

打造个性角色

《杀戮空间》中的各色职业将玩法归类，同时在多人模式中也让玩家有了更多的配合，各司其职是一款团队竞技游戏中的基础。《杀戮空间2》沿用并完善前作职业，近战的暴徒、高射速的突击员、可造成大量范围性伤害的破坏狂、使用火焰武器的萤火虫、治疗为主的医疗兵、使用狙击枪的点射王神枪手和使用霰弹枪的支援者是本作的职业体系。不过还没完，单人模式中玩家可以在职业的基础上使用如今流行的Perk来培养自己的角色，游戏中共有10种独一无二的Perk，玩家可以选择其中五种来获得对应的能力，打造个性角色。

《杀戮空间2》的多人模式最多允许6名玩家同时PVE，面对海量怪物各司其职将它们轰杀至渣，剧情地图加上额外屠戮地图，再加上游戏发售后的DLC扩展包带的新地图，多人模式的快感与新鲜感远比单人模式来的要酸爽的多。

结语

FPS市场惨烈，各种流派自身面临瓶颈之外互相之间也拼杀的非常厉害，如今脚本演出流、近战生存流、MF刷刷刷等等有别于传统FPS的玩法玩家们也已开始疲软。《杀戮空间2》仍然走纯突突突路线，仍然围绕怎么战得爽来做文章，提供给玩家FPS最原始的射击与杀戮乐趣，《杀戮空间2》这种以不变应万变的法子虽不能说好，但至少给玩家们呈现了一份原生态的FPS之作。

不需过多的考虑加点、不虚过多的考虑策略、不需过多的思考道德对错，拿起枪就是干——《杀戮空间2》能够带给我们这些已足够了。P



左图 Boss战也必不可少，但游戏中的Boss多以体积制胜久之疲软

下左图 不仅有各种科幻风格枪械，更有近战冷兵器

下右图 敌人人设一如既往的带有科学怪人式的怪诞风格











上左图 类似早些年的《英雄萨姆》系列，《杀戮空间》系列也是贩卖FPS最原始快感的游戏

上右图 说到丧尸和怪物哪能忘了电锯老祖

左图 使用刃系武器会有各种切断表现，喜欢血腥暴力玩家的首选


评论
血源
德军总部：旧日之血
战地：强硬路线
孤岛惊魂4：雪人谷
NBA 2K15
符石守护者
PLAYED

恐怖、黑暗、血腥但却美好的梦

文 | 小小



血源
Bloodborne
开发 From Software
发行 Sony Computer Entertainment
类型 动作角色扮演
发售 2015.3.24
平台 PS4
售价 59.99$

截止4月5日，索尼官方宣布PS4独占游戏《血源》发行10天全球销量突破百万，而调研机构Superdata给出的最新数据中，游戏的销量已经达到155万份。

此数据刚刚公布的时候，应该正好是我在《血源》中面对第二个Boss“加斯科因神父”而被狂虐的阶段，从最初“随大流”接触《血源》，到游戏中期那一个个被Boss和小怪杀得体无完肤却依旧奋战的夜晚，再到被游戏世界观所吸引，买来书籍研究克苏鲁神话……仿佛刚看完一部好电影之后呆坐在座位上，看着滚动播放的演职人员表却久久不能起身一样，《血源》给了许多玩家一次近乎完美的游戏体验。

《血源》的难度

如果让没玩过《血源》的玩家说说对这款游戏的印象，大部分人的回答是“难”。作为From Software的新作品，“魂”系列的精神续作，《血源》很好地继承了《黑暗之魂》《恶魔之魂》的高难度，让更多的玩家在游戏之中死来死去，被宫崎英高（From Software总裁，《血源》制作人）玩弄于鼓掌之间。

如果你并没有深入玩过《血源》或者“魂”系列任何一部作品，请允许我对它的难度稍作解释：这种“难”不是和睿智的老者下棋，而是与愚蠢的壮汉摔角。制作人并没有赋予游戏中怪物更多的智慧，只是让它们像机关一样躲在游戏中各个阴暗的角落，一旦主角经过就会发起猛攻，并且能根据和主角之间的距离采用2-3种不同的攻击方式，看似恐怖恶心的怪物，其实只是个智障。

但如果它的攻击强大到足够一击毙命呢？如果它留给玩家的反击时间几乎没有呢？如果玩家无法对它造成有效的硬直呢？这就是《血源》给玩家的第一印象，它几乎颠覆了动作游戏最本质的玩法：帅气的连击、灵巧的躲避、对怪物造成的无限硬直。取而代之的是坑爹的“体力条”：除了行走以外，任何动作都需要消耗体力，体力耗尽时无法做出任何动作；强大的怪物：游戏中的怪物伤害极高，攻击范围极远，有些怪物甚至会对主角造成连击；弱爆的防护道具：游

右图 《血源》中的故事设定灵感来源于“克苏鲁神话”，主张“人类不应该了解太多”的“混沌理论”
左下图 同时遭遇两个以上的怪物就代表着一场恶战
右下图 《黑暗之魂II》如此复杂的人物属性分配把一批玩家隔在了门外，当然也收获了硬核玩家的喜爱





戏初始的套装和最终级别的神装对于某些怪物来说仅仅是多砍一刀的差别。我敢说玩《血源》最先跳脚的一定是“鬼泣”和“猎天使魔女”系列的忠实粉丝，没什么狂霸酷拽叼的连续技，还要被初期的小怪追得满场跑，实在有失主角风范。

如何破解？在这样一款容错率“极低”的游戏中，每种怪物都必定会有一招露出极大的破绽，此时就是最好的反击时机。而玩家所需要做的，就是牢牢记住游戏中怪物的攻击动作，起手式以及躲避方法，在面对怪物时沉着冷静，勾引怪物出招，然后反击。游戏中的Boss在招式的霸道程度和自身的强度上更是远非一般怪物所能及，所以，这意味着游戏并不需要多高的智商，相反的，游戏需要的是超出常人的耐性。你需要通过数十上百次的死亡来了解怪物的行动模式，来来回回地跑地图进入Boss区域然后被两下秒杀……“这次又死了，就当赚经验吧”也许是对玩家唯一的安慰。

是谁告诉你在动作游戏中可以一次面对数十个敌人还完全不怂？是谁告诉你刚上手的动作游戏就必须一次不死通关？《血源》的高难度设定把主角和杂兵拉到了同一水平线上，从另一种角度上让玩家敬畏整个游戏世界，同时也加强了游戏的恐怖程度。与其说《血源》难度爆表，不如说其偏离了动作游戏主旋律：那些开放所有限制，追求极限打击体验的游戏宠坏了一大批玩家，而当他们深入到《血源》的世界中时，又免不了一遍又一遍的受苦、受苦、再受苦。

“血源”VS“黑魂”

有人说《黑暗之魂II》是一部优秀的ARPG，却不是一部合格的“魂”系列作品。和《黑暗之魂》相比，《黑暗之魂II》游戏时长和内容丰富度上有量的提升，但在地图设计和剧情衔接上却没能满足一代老玩家的胃口，招致了一些“顽固派”们的“誓死不玩”。《血源》沿用了《黑暗之魂》和《黑暗之魂II》中最有趣的游戏系统并加以改进，降低了一些门槛，放下了“爱玩玩不玩滚”的态度，做出了一些妥协。

首先来对比一下《血源》和《黑暗之魂》中的人物属性面板。《黑暗之魂II》中可以提升的属性是九项，对应着右侧纷繁复杂的各类属性。相比之下《血源》可以分配的属性只有六项，而且对应关系十分简单：“活力”决定生命值，“耐力”决定体力值，“力量”决定力量武器攻击，“技巧”决定技巧武器攻击，“血质”决定枪械攻击，“秘法”决定属性伤害。玩家在分配属性点上不需要做太多的考究，根据自己所用的武器加点即可，不用像“黑魂”里对着一

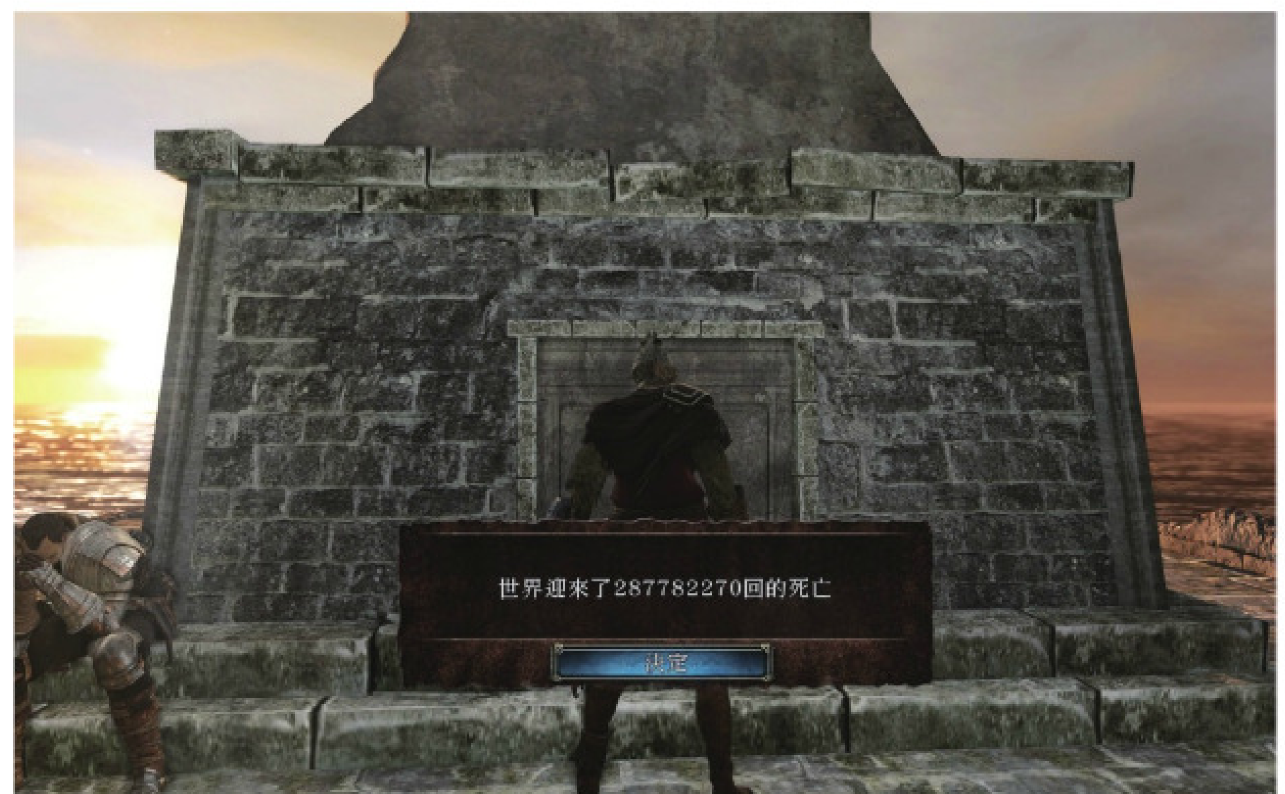
栏目编辑/digmouse/digmouse@popsoft.com 美术编辑/digmouse



左图 闪躲攻击，找寻规律，进行反击……这是《血源》的基本战斗策略

下左图 来看看《黑暗之魂II》中玩家的总死亡次数吧

下右图 《阿修罗之怒》有故事，有人物，有感情，可惜没有一个“世界”来装下整个故事，也没有好的游戏性来表现人物特点





右图 经过一番苦战，玩家击败了“第一猎人”格曼，成为了新的梦境管理人。是的，我们都不想从《血源》的梦境中醒来

下图 你从哪一点爱上《生化奇兵·无限》的？我是从这座漂浮在空中的城市开始的





大堆攻略研究好久。

同样，在武器的设计上，《血源》采取了“压缩”的办法进行简化。游戏中除了枪械以外，每一款武器都是“诡兵器”：即拥有两种不同的形态，比如“教会的大锤”，普通形态下为直剑，插入背后的剑鞘中则会变成一把大锤。这样的武器设定在某种程度上压缩了游戏中总武器的数量，增加了单个武器的可玩性和操作难度。和《黑暗之魂II》一样，《血源》里的每件武器都有单独的攻击动作，结合两种形态的变形，可以打出多种不同的连击，相比之下“黑魂2”则显得更为“硬核向”，武器更加多样化，玩家的选项也就更多，当然因为没有选对武器而各种受苦的几率也就更大。

战斗系统是《血源》改动最大的部分。为了将自己与之前的“魂”系列区分开来，《血源》不得不做出一些改变，来加快整个游戏的战斗节奏，其中最大的改动，就是删除了整个“盾”系统。对许多“魂系列”的玩家来说，面对物理型Boss时用盾格挡往往比滚动更有效，反正无论怎样都会消耗精力。但“盾”的设定严重拖慢了整个游戏的战斗节奏，让“黑魂2”变成了一款回合制游戏：“先利用盾防御一次怪物的攻击，再进行反击”成为了“黑魂2”战斗的核心。“精准地闪避怪物的攻击”是动作游戏中的重要一环，也是玩家快感的主要来源，“黑魂2”这样略显无聊的战斗机制和主流动作游戏完全相反。《血源》中把“盾”换成了“枪”，保留了一部分“盾”的“弹反”功能，鼓励玩家积极闪避，增加了游戏战斗时的紧张感和节奏感。

好的游戏需要有特色，但也不能太过偏离，《血源》在两者之间找到了良好的平衡感。如果单纯延续“黑魂”系列的特色，《血源》也许只是一批硬派动作游戏玩家的新宠，而不会成为现象级的游戏。

好游戏该怎么讲故事？

相比前两段简单的对比和数据分析，接下来的内容更加主观，也是《血源》的成功关键。《血源》到底讲述了一个什么故事？大多数通关之后的玩家也是丈二和尚摸不着头脑，于是，为了搞清楚神秘恐怖的“亚南”（游戏故事发生地）到底发生了什么，你又再一次回到了游戏世界中，一句句仔细地看NPC的对话、一遍遍地读背包里哪怕是再小装备的说明，从中找出零星半点的线索，最后加上点自己的脑补，构成了一个说得过去的游戏世界。这就是《血源》的讲故事方式：随着游戏的进行，故事线索像珍珠一样被抖落开，穿成什么样的项链，玩家说了算。

维多利亚时代、黑暗、怪兽、血疗、古神、宗教……都是这样一粒粒的珍珠。这就是《血源》的讲故事方法：想让人爱上一个故事，先让人爱上整个世界。一群无知的亚南人在地下发现了古神祇，利用古神祇的血液发现了血疗术，结果注射了神血的人都陷入了梦境变成了怪兽，于是负责在梦境中猎杀怪物的“猎人”职业出现。同时，从月亮远道而来的古神也想通过人类实现转生、于是……主角干掉了所有人，最后从梦境中醒来（游戏中还有另外两个隐藏结局）。恩，这大概是官方的游戏剧情。细想下来并没有多高大上，像是那种套上个魔幻帽子就可以丢进市场的普通商业片。反倒是游戏本身营造的阴暗恐怖的世界，以及含含糊糊的叙事方式才是吸引玩家“认真玩游戏”的地方。打个不太恰当的比方，在“著名”泡妞理论PUA中，曾提到过一种叫做“推开法”的泡妞套路：即不去一味地讨好妹子，而是通过刻意疏远的方式反过来激起对方主动靠近你的欲望。《血源》的世界之所以吸引人，也有一部分这样的原因。游戏中的“亚南”是一个极度排外的地区，作为外乡人的主角自然受到各种NPC的排斥；同时游戏中和剧情有关的线索也极不友好，分散在道具说明、NPC的谈话、甚至是怪物的模样和形态上。整个游戏世界似乎都在抵触着玩家，不想让玩家看透事情的真相，这反倒激发了玩家疯狂的探索欲望。

想到另一部“播片”游戏《阿修罗之怒》，游戏中也是不遗余力地试图讲一个精巧的故事，但最终还是失败在“没能给玩家一个世界”。光靠一段段亮眼的CG无法给玩家营造强烈的代入感，更何况游戏本身的可玩性也并不高。相反，同样主打剧情牌的《生化奇兵：无限》就做得不错，同样零散的故事线索、同样广阔而吸引人的游戏世界。倘若游戏中没有蒸汽朋克式的“悬空城市”，没有工业革命和宗教的畸形结合，恐怕也无法玩转“平行世界”的噱头吧。

还是那句话，想让人爱上一个故事，先让人爱上整个世界。如果你试图在游戏中给玩家讲个故事，请先问问自己：玩家愿意在这个故事所发生的世界中冒险和探索么？P

9

五颜六色的纳粹无双

文 | digmouse



瑞典游戏业明珠无数，这个北欧国家涌现过Starbreeze、DICE、Mojang、Avalanche、Paradox等声名显赫的制作组。而在Starbreeze逐步走入低谷的今天，由它的一群前员工组建的MachineGames成为了瑞典游戏业的新代表之一，他们在去年带来了《德军总部：新秩序》这部备受好评的单人FPS作品，而这部独立资料片《旧日之血》是《新秩序》的直接前传，无需原版《新秩序》即可运行。玩家将继续扮演虚构的秘密行动组织OSA的特工B.J.Blazkowicz，前往著名的狼穴要塞（也就是玩家俗称的“德军总部”啦）寻找纳粹黑科技主管死颅将军的藏身之处。

毫不缩水的甜点

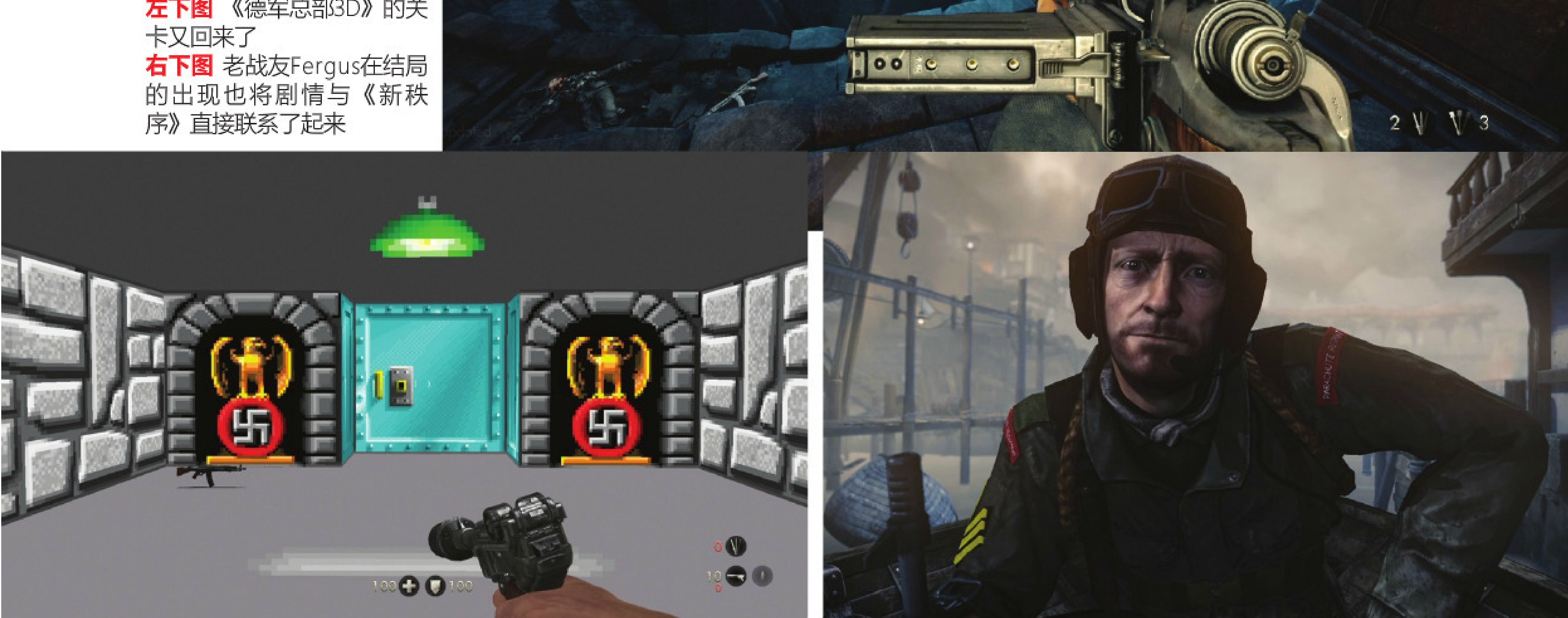
尽管是前传，本作并没有缺少《新秩序》中的主要元素。在复古科幻风格的1946年，纳粹德国的战争机器因为拥有了前所未见的科技进步将盟军逼到了崩溃的边缘，Blazkowicz面对的是与以往二战题材射击游戏中截然不同的德军士兵，防弹重装、动力机甲乃至机械怪兽一应俱全，如果说《重返德军总部》和2009版《德军总部》中Blazkowicz的对手还比较正常的话，《旧日之血》和《新秩序》中的第三帝国要疯狂得多。

德军总部：旧日之血
Wolfenstein: The Old Blood
开发 MachineGames
发行 Bethesda Softworks
类型 射击
发售 2015.5.5
平台 PC/PS4/XBO
售价 19.99$

本作尽管是一款20美元的下载作品，份量却丝毫不做妥协，战役时长达到了6-8小时，堪称诚意满满。《新秩序》中的技能升级和隐藏要素收集也没有缺席，提供了丰富的重复可玩性。前作的战斗结合了古典与现代FPS的诸多优点而被玩家所称道，MachineGames在这部资料片中则加入了挑战房间，抛弃剧情的桎梏，让玩家尽情体验无双纳粹士兵的快感。

除了手枪、突击步枪和重型转轮机炮等在《新秩序》中已经出现过的武器之外，《旧日之血》添加了以K98K为原型的栓动步枪、《新秩序》中双持威力无边的全自动霰弹枪的早期半自动型号、手持榴弹枪，在《新秩序》开头有短暂出场的双管霰弹枪也锯成了短管霰弹，近距离效果依旧拔群，就是音效寒碜了点，毫无玩家印象中短管霰弹轰天撼地的气势，略显遗憾。

在6-8小时的战役剧情中，Blazkowicz入侵狼穴要塞寻找死颅将军大本营的下落，剧情被分为两个部分，分别对应两个不同的反派角色。游戏继承了《新秩序》丰富的对话与补充信息来对人物进行进一步的塑造，可惜的是由于时长和关卡设计上的原因，两个反派给人留下的印象远远不如《新秩序》中的女上校以及死颅将军来得深刻。前作中让人手心出汗的面



上图 最终Boss突然间就冒了出来，突然间就没了，若不是听过之前一个关卡中的剧情录音，根本不知道这货是哪来的
左下图 《德军总部3D》的关卡又回来了
右下图 老战友Fergus在结局的出现也将剧情与《新秩序》直接联系了起来

对面喝茶桥段还在，不过同一招对玩家这些圣斗士来说，就没那么好用了。反倒是几个本方的龙套NPC给人留下了还不错的印象：懒癌发作忘记搬尸体结果丢了小命的美女卧底特工；战火中不忘记寻找挚友的孤寡少女和她相依为命的老特工……MachineGames不俗的剧本功力在有限的空间里，仍然显露着光芒。

关卡设计的第一条规则是……

《新秩序》因复古的FPS“run and gun”玩法和精彩的关卡设计成为2014年射击游戏界的一匹黑马，而《旧日之血》中MachineGames似乎想做一些不太一样的东西，只是这个“不一样”似乎并不是玩家想要的。

我并不是说《旧日之血》的关卡设计出现了什么致命问题，相信我，它没有。但我不知道谁会在一个以爽快射击为卖点的系列里加入一个彻头彻尾的潜入关卡，并且还是游戏的第一关？潜入要素在《新秩序》中属于游戏调节节奏的重要手段，难度不高并且玩家无需全程潜入，然而《旧日之血》上来就扔给玩家一把铁管（扯个不相关的，那把铁管绝对是“物理学圣剑”之后FPS游戏界最赞的近战武器，没有之一），去在动力机甲和猎犬横行的监狱里潜入吧！

这个决定算得上是本作最大的设计疑问，为数众多的玩家在这个令人迷惑的潜入关卡中绕得晕头转向或是蹲得头昏脑胀，全然没有了双持重型武器轰得纳粹胳膊大腿满天飞的气势。FPS关卡设计的一条重要规则便是张弛有度，求变并非坏事，但矫枉过正还是少做为妙。

幸好，在第一关这个绝对low点之后，《旧日之血》回到了《新秩序》的一贯水准之上，紧凑的场景设计和精妙的敌人布局仍然彰显着老派FPS的游戏魅力，配合新的武器和新的敌人带来的新玩法，《旧日之血》的后大半部分仍然不失为一部手感出色、关卡优秀和剧情丰满的FPS战役。

在场景设计上，本作更像是《重返德军总部》与2009年《德军总部》的精神继承者。《新秩序》的场景设定与关卡结构与系列传统的神秘古堡没什么关系，反倒更像一款科幻FPS，而本作在各种意义上都更像是一款传统的《德军总部》，玩家在狼穴要塞度过了游戏的前半部分，熟悉的光影和建筑风格让系列老玩家倍感亲切。

前作中的初代《德军总部3D》彩蛋关卡也得到了扩展，每一关中都有一个隐藏地点来进入一个全新设计的初代风格关卡，不过除了可以解锁一些收集要素之外并没有什么鸟用……

结语

MachineGames再次为我们带来了一部令人满足感无限的单人FPS佳作，在《新秩序》与本作的优秀品质加成之下，《德军总部》这个古老的传奇系列终于找到了值得信赖的主人，必将在未来继续焕发出独特的光彩。P

8

这货不是战地

文 | 科曼奇复兴计划



战地：强硬路线
Battlefield: Hardline
开发 Visceral Games
发行 EA
类型 射击
发售 2015.3.17
平台 PC/PS4/XBO/PS3/X360
售价 59.99$

在质疑声中，《战地：强硬路线》在经历了该系列破天荒的跳票后终于上市了。说实话，如果说之前的《战地3》和《战地4》还有玩家愿意在各大论坛上与CoD粉互喷，那么这次《强硬路线》无论是天时地利还是其自身素质来说都不配和《使命召唤：先进战争》比了，因为经过了痛苦的试玩后，我发现这货根本就不是“战地”。

何为真正的“战地”？

不要误会，我不是什么“战地粉”或者原教旨主义者。但是我相信在这个问题上，大部分的玩家和我的看法是一样的。从系列的第一部作品《战地1942》开始，《战地》系列就一直立足于为玩家搭建一个多元化的游戏平台。为玩家尽可能多的提供多样化的游戏体验，同时提供一个“看上去很逼真”的战场。没错，作为一款娱乐向的游戏，这个系列从来没有追求所谓的“拟真”。相反，在战场描绘过程中，涉及到一些专业的、不易上手的部分，《战地》系列的每一款游戏都无一例外的做了弱化和选择性失明。所以我们可以看到背着无限降落伞做无黑视逆天机动的飞行员，两个人就可以开的坦克，电一下就能复活的急救术，能从背后掏出六七枚火箭弹的魔术师等等。因为过于写实的战场环境会影响玩家的娱乐体验，最好的例子就是被誉为“参军模拟器”的《武装突袭》系列和DCS系列。说到底，《战地》系列本质上和很多MMORPG的设计目的是相同的。就是让玩家尽可能地尝试多种多样的玩法并能在每种玩法中都得到相应的乐趣。今天我开起直升机，我就是舒克，明天我开上小坦克，我就是贝塔。无论是开飞机还是坦克，或是端着狙击枪阴人，或是拿着心脏起搏器救死扶伤。玩家都能找到自己的乐趣，都能为团队贡献力量，同时量化的会有对应经验值和解锁武器的奖励。这一种良性的循环促使着玩家在游戏中乐此不疲的尝试不同的职业定位以及不同的玩法，并具有创造性的将不同的游戏元素进行融合，发明新的玩法。

从这个角度来看，《战地：强硬路线》本身跟《战地》真的一点关系都没有。虽然打眼一看游戏的规则、引擎、机制都与之前的战地无异。但却缺少了多样化的游戏体验。巷战地图过多限制了武器多样性的发挥，于是蹲在广袤无垠的沙漠中打爆1公里外敌人的脑袋的好日子一去不复返。警匪对战题材限制了载具的多样性，于是游戏中RPG火箭筒都变成了需要

在地图上捡起来用的大杀器。削弱游戏武器量导致游戏节奏下降，游戏又缩小了地图尺寸，结果导致载具的密度和利用率大大降低，最终游戏的多人模式留给玩家的也就是那些偶尔跳出来的鬼畜换弹特效了。虽说游戏中汽车的驾驶感还是留给人不错的印象，但是本质上这并不能改变这个游戏给玩家的体验。毕竟广大玩家花钱买这个游戏不是为了玩开车的啊，要开车我们都去玩《极品飞车》多好？

那么这货是什么呢？

本质上，《战地：强硬路线》是EA市场策略的又一次失误。我之所以说“又”是因为类似的事情发生在已经亡故的经典即时战略游戏《命令与征服》系列上。为了保持游戏的发行量，为了全线飘红的年中报表。EA喜欢将一些跟某个游戏系列完全不相关的游戏制作组或者游戏创意强行植入到该系列中。上一个失败的案例就是被誉为“王八竞技场”的《命令与征服4：泰伯利亚黄昏》。平心而论那是一款不错的游戏，只是它不应该叫《命令与征服》。只是EA害怕一个新的品牌可能遭遇玩家的抵触从而导致销量上的滑铁卢，所以不得不这么做。

同样的感觉出现在我玩《战地：强硬路线》单人游戏的过程中。在多人游戏让我失望透顶后，本作的单人游戏倒也算可圈可点。一个倒霉的警察遭遇到某人陷害从而走上复仇不归路的经典肥皂剧故事也许会让你感到无聊，但绝对不会感到厌恶。跟何况游戏单人模式中对于人物的塑造以及细节的打磨其实是要好过DICE打造的《战地》的。如果说之前《战地》中的的单人战役是一部充斥着各种不协调的过场动画的游戏教程，《战地：强硬路线》的单人游戏则真正是在讲故事（尽管故事很老套）。凭借寒霜3引擎的即时演算，游戏的单人动画与游戏体验的融合十分流畅、和谐，故事的安排也算张弛有度，环环相扣，毕竟是本次战役制作方Visceral Games是靠《死亡空间》系列起家的，对于场景和细节的描绘从不含糊。只是感觉部分场景有点用力过猛。尤其是在沼泽地的关卡中，阴郁的气氛反而容易让人联想到《生化危机》。

但是，游戏唯一不错的单人游戏也被一个十分蹩脚的设定给毁了。在游戏中，身为一名正义的美利坚警察。你要尽可能地不要伤害敌人，即使他们是穷凶极恶带着比你好好几倍装备的犯罪分子。因此游戏中得分最高的对待敌人的方式不是打死，不是敲晕，而是偷偷地靠近敌人，突然亮出警徽大喊“举起手来”

《战地：强硬路线》本身跟《战地》真的一点关系都没有。虽然打眼一看游戏的规则，引擎，机制都与之前的战地无异。但却缺少了多样化的游戏体验。



然后待犯人照做后上去把他铐起来。如果你的视野中有多名犯人，那么你需要轮流的拿枪去指着他们，防止有人趁你不备掏枪反击。单纯这么说你可能还会觉得很美，但是相信我，单人游戏的70%的流程都是这样的，整个游戏就会让人昏昏欲睡。

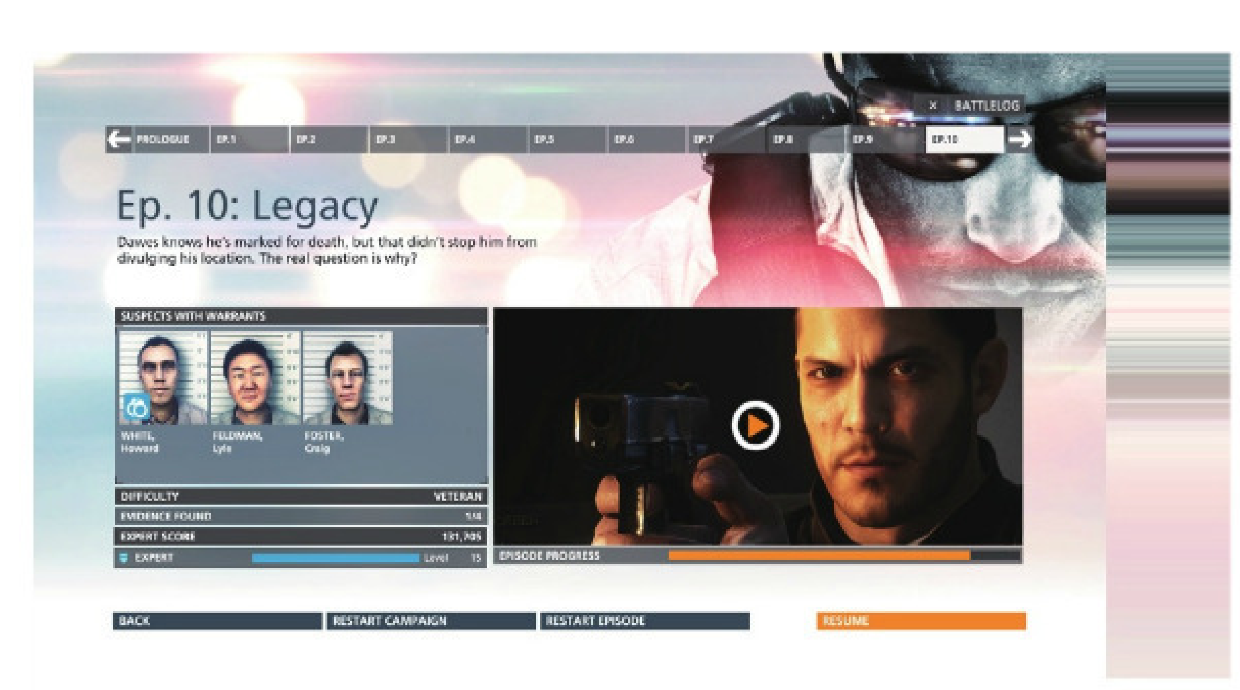
对于那些忙碌了一天想要靠暴力游戏发泄一下的游戏宅来说，这种“文明”的游戏方式足以让人抓狂。更搞笑的是，为了鼓励玩家尽可能多的去铐犯人，而不是打爆他们，本作单人游戏的AI被制作方“选择性失聪”+“选择性智障”。如果你的视野内有两名敌人，一位被你吼住，另一名没被你吼住，没被吼住的人绝对听不到你大吼的那一声“不许动”，同时也会自动忽略被吼住的同伙那套“我什么都没做呀，不抓我哟”的萌萌哒的辩解。当你同时吼住多名犯罪嫌疑人的时候，他们的智商会瞬间将至负数，从而忽略他们4个人手持AK47可以分分钟把你打成筛子的这一无比明显的事实，老老实实地弃械投降，我们暂且可以解释为他们尚有一线良知，不想杀警察，而当你如果没有长时间拿枪指着一个嫌疑人时，他却又想伸手掏枪去打你。

更让人难以理解的是当你在指着一些嫌疑犯时被另一个嫌疑犯撞见，他会毫不犹豫的开枪，同时被你指着的人似乎瞬间智商恢复+莽夫属性开启，无视你的枪口立刻开枪打你。当然最最让人无法理解的是，游戏的后半程主角从警察变成了逃犯，而所有的AI见到主角的一声吼，依旧会怂得一塌糊涂。真是没法跟这帮做游戏的说理了啊……也许你会说“管那么多干啥，直接开枪打死他们就行”。那么制作组又拿出了“杀手锏”。每关中都有若干个“关键嫌疑人”出现在几个场景中，你必须活捉他们，部分人身上还有关键的证据作为收集元素。然后制作组把他们扔在了一大群逗比又全副武装的AI中间，好了青年，别多想了，老老实实铐人去吧。

结语

说到这里，大家应该知道《战地：强硬路线》是什么货色了。说这是一款烂作其实我觉得还挺冤的，但这货绝对不是《战地》。如果Visceral Games把单人单独拿出来取名《强硬路线》，或许除了略无聊的潜入部分和弱智AI外，本座还是能在前有CS后有《收获日》的警匪片市场中打出一片天的。但是EA又一次为了股价做出了错误的决策。最后只能让玩家去买单了。













左上图 每局的抓人小任务都会严重破坏游戏的故事流畅度和体验。堪称本作一大败笔

右上图 每个任务的玩法都是一样的，杀人，绑人，杀人，绑人……

左下图 神奇的智能手机在剧情中是逆天的存在，不仅可以标记敌人，还可以窃听敌人的对话，虽然后者对实际游戏进程没啥帮助

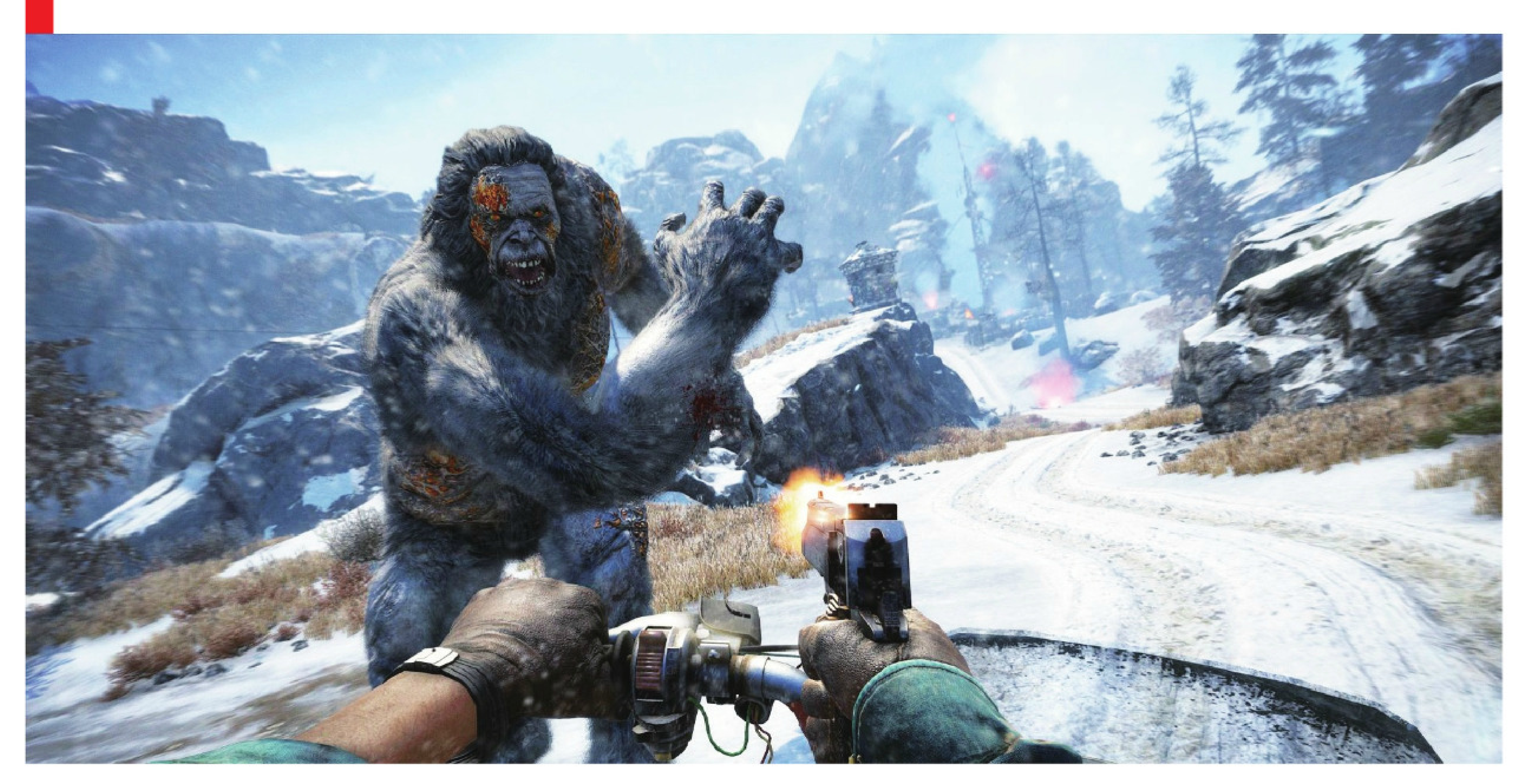
右下图 游戏的AI智商有多低？我在这个台阶灭了一整个别墅的敌人

上图 原本多样化的载具选择在本作中被严重的限制。开车什么的让《极品飞车》上不就可以了么？

右图 越狱关卡是本座为数不多的优秀关卡。事实证明只要不用抓人，整个游戏的节奏和体验立刻就上来了

使命卷轴，惊魂之旅

文 | LGK



类似于《孤岛惊魂3》的《血龙》DLC，育碧蒙特利尔在发售了《孤岛惊魂4》的第一部资料片“雪人谷”，毕竟这款游戏的多人模式实在鸡肋，无法像《使命召唤》系列多人模式那样大把猎杀玩家时间、堵住玩家的嘴。

FC4的单人模式耐玩度并不低，玩家在具有极大广度和纵深的开放地图上纵情探索，寻觅各种有趣的事物，有时还可能遇到各种随机状况，这固然激动人心，但却也是像“老滚5”一样，通关后地图的探索就显得意思不大，然而“老滚5”好歹有MOD作乐，FC4就真的是难以再满足饥渴难耐的玩家群体。

与FC3的《血龙》DLC不同，“雪人谷”的故事与原版共享背景架构。在游戏过程中，你可能会觉得自己不过是在原版世界的扩充地图里，就如《上古卷轴V》的“龙裔”DLC，不过是诺德大陆的另一个地方，但随着故事的深入，你会惊恐地发现，这个地方虽然也是雪山，却似乎并不像FC4的喜马拉雅地区，而是一个未知的恐怖之处，原本的熟悉感被一扫干净，继而带来的是新鲜与刺激的游戏体验。

这真的不是《使命召唤》？

比起FC3，4代的操作进化也比较明显，“拔草”、“上车”、“攀岩”等动作都做了改善，动物品种、武器库增加和改变了，可以驾驶大象、引诱动物等等，这些特性在前面我们都说过，相信玩过游戏的同学也对这些非常熟悉了。《雪人谷》的交互系统和FC4一模一样，并无改变。

然而，因为是DLC，《雪人谷》的任务偏线性，剧情表现也尽量靠近了欧美悬疑大片，有严重的电影化嫌疑。如果说它到底给人一种什么样的感觉，那就是，它真的很像《使命召唤》。

也许是因为原版背景庞大难以掌控，4代的剧情并不出色，大部分的时间我们都是在刷刷刷，刷各种材料、占领哨站、拯救人质、合成物品，因为不是RPG游戏，FC4难以有大量对话和剧情任务增加故事性，故事显得单薄也就理所应当。

DLC的制作也许给了蒙特利尔一个展现自身编故事能力的机会，所以我们从一开始就发现游戏运用了使命召唤式经典开场：黑屏，直升机和枪械的声音，砰！RPG！飞机失事坠毁，爆炸声和碎裂声夹杂着对讲机里的大叫，耳鸣，“我”睁开眼镜头眩晕，发现自己躺在一堆飞机残骸旁边……如此种种，甚至让玩家怀疑是不是进错了游戏，这简直就是《使命召唤：现代战争3》“黑色星期二”关卡开场的直升机版，就差左下角绿色字幕的出现了。

这部资料片讲的是主角阿吉（Ajay Ghale）乘坐

■孤岛惊魂4：雪人谷 Far Cry 4: Valley of the Yetis ■开发 Ubisoft Montreal ■发行 Ubisoft
■类型 射击 ■发售日 2015.3.10 ■平台 PC/PS4/XBO/PS3/X360 ■售价 14.99$/季票免费







的直升机遭遇袭击，阿吉掉进了一个叫做“雪人谷”的地方，和阿吉同行的驾驶员Digvijay被当地神秘土著部族抓走，阿吉在寻找和救助Digvijay时发现了隐藏在雪人谷背后惊人的秘密的故事。

虽然是开放的世界，地图也出乎意料地大而精致，有一定的自由度，但它通体看来却要比原版更加线性，任务与任务紧密相接，也无视无刻不与剧情融合在一起，阿吉在雪人谷的所做所为几乎都是剧情的需要，也不会出现NPC闲得无聊让你来回跑腿干无意义的事来填充游戏时长的情况。

游戏里，无线电台是一个线索性的物品，是串联剧情的关键。和无线电台中NPC的对话推动了故事的发展，阿吉先是寻求帮助，后来认识到只能靠自己，就毅然踏上了自救之路，通过大量的对话，情节和人物之间的矛盾很快展现了出来。总体来看，DLC的故事性要比原版高得多，虽然脚本触发运用不多，却也用得恰到好处，不至于让人厌烦，它的叙事也更加明快，剧情的注重也是这部DLC最大的特点。

不，这是《上古卷轴》！

比起它的剧情叙事手法更像使命召唤，本作的游戏方式其实和《上古卷轴V：天际》非常相似。众所周知，FC系列强调的是潜入、突袭和暗杀，而非正面突突突，这也因为玩家与高智商AI控制下的敌人正面冲突时胜算并不大，而且敌人懂得包抄和呼叫支援，以一敌十在FC4里是找死，但也不排除某些玩家找死找得多了，能练出一身众口称赞的好身法，谈笑间清剿敌人大本营。

大部分的时间里，我们都是拿着弓箭，背着消音枪溜着墙边走，冷不丁给那些呆萌的敌人一个带血的拥抱，在与敌人正面血拼根本是自找流血的情况下，刺客流可以神鬼不察地干掉敌人，全身而退。而且刺客流的玩法也更加惊险刺激，考验智商和技术，对玩家的心理承受能力也有一定的要求。试想，在你探索气氛诡异的地下城洞窟，藏在石头后面弯弓搭箭准备取远处敌人狗命时，猛然跳出一只雪怪一巴掌拍掉你半管血，这比上课玩手机发现班主任就在身后更要惊骇人心。然而在雪人谷里，我们大部分时间都是这样，在狭窄的洞窟里遇见雪怪，除非你早备有重机枪等大杀器，否则就只能跑。

结语

故事的最后，阿吉应飞行员的要求，要去摧毁可怕的“遗忘者之根”（Relic's roots），他独自来到雪山中的洞窟，洞窟里流淌着色彩诡异的光影，阿吉看到了众多发光的“遗忘者之根”。他开枪摧毁他们，这时许多雪人出现，阿吉嘶吼着与它们战斗，在最后一颗“遗忘者之根”的爆炸声中，阿吉倒地，突然他无比惊恐地看着自己的手臂，手臂爆出青筋，不断变粗，他的手也变成了雪人的样子，阿吉痛苦地大叫起来，游戏在此时戛然而止，黑屏，制作组名单敬上。

制作组在最后以完全《使命召唤》式电影化的结束，留玩家回味无穷，游戏突然就上升了一个档次。为什么主角也变成了雪人？那难道其他的雪人都是人类变的吗？接触这个就会变成雪人？巨大的信息量一时间让玩家不知所措，也爽快至极。看样子，制作组最后还是决定了在这个DLC里交代阿吉的结局，也许有点恐怖，也许有点悲壮，但也出人意料，引人遐想。

“雪人谷”的旅程，相信每个体验过的玩家都会铭记于心，而这时我们又不免更加期待蒙特利尔接下来会给我们带来怎么样的惊魂之旅。P

8

左上图 大部分时间我们都选择潜入暗杀，但有些情况，我们不得不突突突出一条血路

左下图 雪人并不难打，我们可以选择枪杀或者近战QTE解决它

右图 “雪人谷”地图庞大而精致，与原版风格大有不同

从落选新秀到“变态准”

文 | hjpotter



虽然代言人杜兰特不幸因伤病倒下，但季后赛依然精彩无比——勒布朗·詹姆斯重回皇帝模式以绝杀对抗绝杀，迈过涅槃的玫瑰罗斯进军决赛；新科MVP“变态准”库里也依旧是那么不可阻挡。如果您认为比赛有“录播”嫌疑，也大可以进入游戏操纵圣保罗摸到西决地板，或是让马刺的老头子们再次焕发青春。是的，这就是《NBA 2K15》的魅力。

强大的画面和游戏细节

从2K11开始，系列的销量上升到了400万级别。但因为缺乏竞争，最近几部作品显得极没有诚意，更多的是互相修修补补。虽然2K14的主机版本提前进入了次世代，不过PC版直到最新的2K15才与其他平台平起平坐。

借助新引擎EcoMotion与“动态表情系统”，2K15的画面效果有了极大的飞跃，球员们的人物模型都变得栩栩如生甚至可以“数毛”。不光是表情细节异常丰富（球员们再也不是一张苦瓜脸了！），汗水（会随着比赛的进行而在肌肉上闪闪发光）、头发以及地板的反射等小细节也都精雕细琢。就算无发带版詹姆斯和二胖帕金斯长得再像，你在游戏中也可以轻松分辨他们。

除了画面外，游戏中的其他细节也丰富了很多。在开场前你不仅可以调整阵容与防守策略，更是可以像TNT直播一样聆听约翰逊和大鲨鱼奥尼尔的比赛分析。热身时球员们的小动作也得到了很好的还原。

此外不得不提的是游戏中的“捏脸”系统。依靠两台次世代主机的摄像头（PC版并没有这一功能），玩家可以将自己的面容扫描到游戏当中，让自创的球员变成自己的化身。不过这个功能很快被玩坏了——玩家们弄出了一张又一张《丧尸围城》级别的恐怖脸庞并乐此不疲，似乎只凭借眼神就可以杀死对手。

更加真实的投篮表现

借助强大的新引擎，2K系列在进入了次世代后加入了臂展长度这个设定（别哭啊，格里芬），同时对球员的投篮动作塑造也有了进一步的提升，即使是同一名球员在同一个地方投篮，也未必会做出完全一样的动作。

为了模拟出篮球世界中最为奇妙的“手感”概念，2K15创造出了一个更加完美的投篮系统。之前作品一直强调在球员出手的瞬间松开投篮键以达到最佳出手时机，而本作的投篮模式更加接近音乐游戏的玩法——每名球员在持球时脚下都会有一个力量槽，力量槽的中间会有一条细微的白线，玩家的投篮力度越

NBA 2K15
NBA 2K15
开发 Visual Concepts
发行 2K Sports
类型 体育
发售 2014.11.27
平台 PC/PS4/XBO/PS3/X360
售价 59.99$









接近白线就会越准（力量槽显示为黄色），反之投篮选择糟糕力量槽就会变红失去准星。如果完美出手的话，下方会显示一望无际的绿色，此时球一定会无视防守空心入网，您也大可以像阿里纳斯一样放下手柄举起手来提前庆祝。由于每次投篮后球员脚下的力量槽都会将手感延续下去，您大可以不断参考上次的投篮感觉越投越顺，最终像单节砍下37分的汤普森一样双手冒火无可阻挡。

MC模式是最大亮点

如果你是一名刚刚从NCAA毕业，满怀梦想一心想要进入NBA的球员，在选秀之前会想些什么呢？成为状元秀君临天下，或是至少进入小绿屋成为乐透秀拿到一份不错的合同？不过很遗憾，上面这些剧本只属于前几代游戏，在2K15中玩家只能扮演一名拿10天短合同工作朝不保夕的落选新秀。不过也没关系，别忘了“林疯狂”林书豪，如果你能像他一样压制状元秀沃尔，就照样可以在NBA打出自己的一片天。

《NBA 2K15》的生涯模式几乎每一个方面都得到了全面升级。“临时工”玩家不必拘泥于选秀，可以在大把的球队中随意挑肥拣瘦，然后进入球队与同位置的球员竞争，最终获得主力位置乃至成为全明星。球队的老大会很体贴地成为你的导师（语音由真人球员亲自演绎）来关照你这位小兄弟应该如何适应NBA。当然，你也可以通过对话系统处处挑衅，然后就像勒布朗·詹姆斯一样，将占山为王的里基·戴维斯赶出球队，成为队伍的新招牌。

本作将不仅将延续系列的“比赛评价”系统，玩家得到评价点数后也可以在进攻、篮板等几个大项里提升能力，将各种各样的技能与明星投篮动作组合到自己身上。勒布朗的扣篮+德克的金鸡独立再配上哈登的欧洲步？这样集大成的球员，就是你自己！

另外不得不提的是更加成熟的“经理模式”。就像FM等足球经理类游戏一样，玩家在这个模式中可以扮演一名西装革履的经理人在满足老板的目标与喜好的同时（老板不止会是鲍尔默那样的大财主，也可能是斯特林那样一毛不拔的铁公鸡）在薪金空间，上座率等数字间大做文章，或是在选秀和交易间追求平衡，甚至越俎代庖将主教练架空安排训练和比赛计划，必要时候还可以扮演球员来直接接管比赛。如果您是一位莫雷式精于计算与交易的篮球迷，就一定不要错过这个模式。

总体而言，进入次世代的《NBA 2K15》依然是篮球迷们的最佳选择，虽然缺少了上一代的“勒布朗模式”式的剧情，不过更加丰富的游戏模式足以让人沉迷。不过另一方面游戏的网络是一如既往地烂，时不时会卡成幻灯片，这也是未来作品中2K亟需提升的部分。P

8

左上图 杜兰特额头上的汗珠清晰可见
右上图 缺少了另两位巨头，勒布朗能否打出更精彩的表演？
左下图 落选新秀的每一场比赛都要与自己搏命
右下图 面对老大的训斥，你该如何反应？

步步惊心

文 | 西塞罗



现在Roguelike游戏俨然是独立游戏中的一支显贵，这些年我们几乎每隔一阵都能看到有着Rouge成分的游戏，比如《以撒的结合》《盗贼遗产》《饥荒》等等，这些游戏不仅是少数硬核玩家的玩物，还登陆PC以外的其他平台，大有将Roguelike风发扬光大的趋势。这次我们要介绍的，就是一款国人制作的Roguelike类游戏，《符石守护者》。

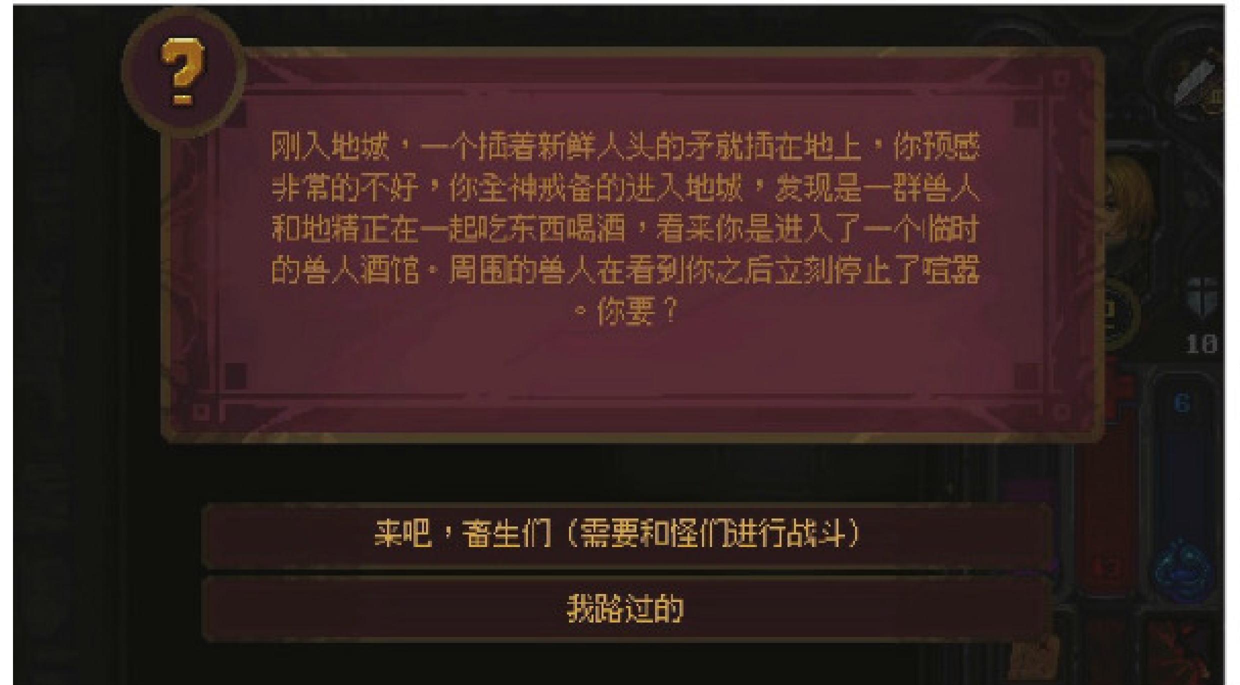
Dungelot-like

《符石守护者》的基本规则基于在移动平台大受好评的《Dungelot》，玩家需要通过一层层的地牢才能面对最终的挑战。与角色移动的传统Roguelike不同，《Dungelot》采用了扫雷那样的地图模式，玩家需要在地图上一格格打开找到通往下层的门。如果玩家打开的是有敌人的格子的话，那周围未被探索的格子自然也会封住。作为Rogue游戏，当然离不开RPG数值，玩家在游戏中有基础数值各异的英雄，有技能有装备，也会有些事件，比如一个能替玩家挡住三次攻击的守卫。除此以外游戏还隐藏了其他要素，比如隐藏的竞技场，随机任务等等。游戏机制虽然简单有趣，但是乐趣无穷，是移动平台不可多得的Rogue游戏佳作。

《符石守护者》就是一款基于《Dungelot》机制的游戏，基本机制仍然沿用了前作，玩家必须一层层点开迷雾才能往下前进。有一款成功作品做基础，《符石守护者》仍然做出了自己的特色。玩家除了RPG常见的攻防血量，还有灵魂值和技能值，玩家每翻开一个格子，就可以获得一个灵魂值，它可用来使用道具，技能值当然用来使用技能。游戏中的每个角色一开始都有一个默认技能，然后可以随着冒险等级提升以及商店习得新的技能。灵魂值的回复，则大多需要依靠击杀一些掉落魔法水晶的怪物。同样，道具除了灵魂值的限制，还有携带个数的限制，玩家最多只能携带三个道具。如何平衡现有资源几乎是Roguelike游戏的永恒主题，通过这样的数值设计，《符石守护者》不仅具备传统RPG的特性，还将地牢探险究竟是多翻格数还是快速通往下层这一矛盾平衡了起来。

《Dungelot》受到好评的一大原因是每种敌人都有不同的处理方法，《符石守护者》更进一步强调了处理怪物的顺序。在《符石守护者》中，每种怪物都有自己的特性，需要玩家想到合适的办法，比如有些会将自己伤害转嫁给其他怪物，有些则和玩家翻格数有关，有些会反弹伤害，还有些限定回合自爆，以及各种Buff和Debuff效果。游戏中的怪物还有近战和

符石守护者
Runestone Keeper
开发 Blackfire Games
发行 Blackfire Games
类型 策略
发售 2015.3.23
平台 PC
售价 9.99$







远程之分，近战怪基本只能在玩家攻击它的时候反击，但是远程怪往往就会主动攻击，玩家只能近战的话，就只能将格子翻到它相邻的那格。在游戏中，玩家不仅需要点击查看敌人的血量和攻击力，还要看他们的各种效果，才能用最小的代价——甚至是利用怪物自己来消灭对手。同时地图上还会有各种设施，比如沿着一个方向贯穿敌人的弩箭，陷阱，道具/装备商店，符文，祭坛等等，这些都会影响每局玩家的选择。

Roguelike游戏之所以让人流连忘返，难度并不是主因，而是在每局都不同的情况下如何随机应变，对于玩家来说，无论水平强弱，他们也都不希望在一个难度里徘徊，也总希望游戏里会出现新东西，于是很多游戏里总会让玩家逐步解锁或积累什么东西。在《以撒的结合》中，玩家就可以不断解锁新人物和新道具，在《盗贼的遗产》中则可以使用金币来强化职业。《符石守护者》兼有以上的特色——在游戏中，游戏中的金钱是可以继承的，玩家可以用金钱不断解锁各种被动技能，这些被动技能不会对玩家攻防直接加成，但却在背后有各种推动，比如商店货物降价，生命球以及经验获得增多等等，这些加成配合玩家本身的经验积累，将逐步降低游戏的难度。

除此之外，游戏还提供了许多支线和有趣的背景。玩家在冒险中可以获得各种符石，在冒险中玩家有机会把符石合成强化，或者变成对自己有利的Buff，以及神祗护佑的纹身，因为符石极其稀有且Buff只能在本次冒险所有，所以玩家势必会把符石积攒到后期的无尽冒险中。同样玩家在冒险中可以选择成为神祇的信徒，每个神祇都有自己的优缺点，需要玩家谨慎选择。有些神祇比较容易遇见，有些则需要玩家深入隐藏在迷宫中的竞技场。玩家在迷宫中遇见神像成为信徒后，就可以在开始冒险前进行选择。

剧情虽然不是Roguelike游戏的必须，但是一个良好的故事会让游戏增色不少。《符石守护者》虽然没有那么严谨完善的剧情，但仍然匹配了大量的支线等着玩家完成。在早期玩家就会碰到“怪物盛宴”这一支线，此后随着游戏的深入，玩家会发现一个又一个的短线故事。这些故事大多怪诞黑暗，足以把玩家拉进地下城的无边炼狱之中。这些故事大多会给玩家一些选择，每个选择也都会导致不同的结果。对于大部分选项，只要玩家新开一局就会重置，但是也有些选项也是永久性的，玩家要特意注意那些永久性属性削减。

结语

现在《符石守护者》在Steam总评价数为644篇，其中好评610篇，官方也在不断推出补丁，除了修正Bug，还提供了新道具，预计以后还会提供新的英雄。不过在官方补丁的更新列表中，我们也能看到一些争论。比起原型游戏《Dungelot》，《符石守护者》伤害数值随机性较大，导致前期过于依靠运气。在官方最新几次更新中，更是不断堵死玩家简单通关的办法，如大大提升了各种被动技能所需的金钱，导致玩家实力积累过慢；一些过于强调道具的玩法，也受到游戏“最多携带三个道具”的限制，甚至会让玩家发现他们无法挣脱的死局。这些措施导致游戏难度越来越大，通关越来越难。不过游戏官方也不断在网络和玩家交流，玩家希望能有较为稳妥的策略通关，官方则希望玩家能找出更多的策略选择。但对游戏目前的更新内容而言，开发组所做的只是越来越难以让玩家抓住规律。游戏日后将如何发展，我们拭目以待。P

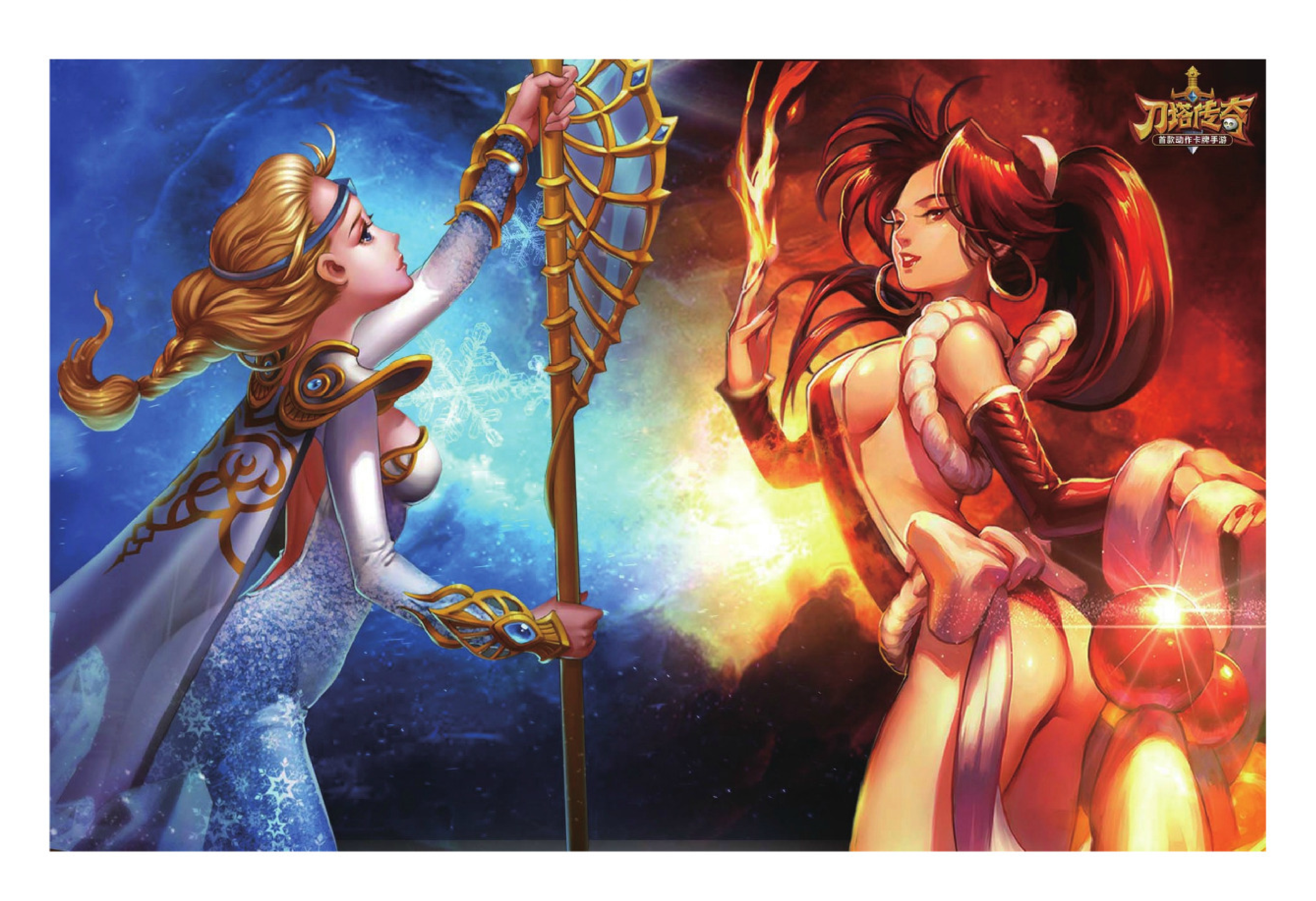
7

左上图 玩家会在游戏中碰到各种事件
左下图 游戏的基本规则类似于《扫雷》
右图 类似于《暗黑破坏神》，游戏也有装备词缀系统

抄啥不好，一抄抄俩：风口浪尖的《刀塔传奇》和Lilith

文 | XxisBacK

“看看下面这张图中酷似不知火舞的角色，怎么样，SNK你不想插一脚么？”



在故事开始之前，让我们先来捋一捋时间线：

首先，一群热爱橄榄球的“汤姆大叔”在“超级碗”橄榄球的广告时段看到了一则莫名其妙的手游广告：一群有着大头娃娃造型的英雄们在屏幕上斗得不亦乐乎，这是2015年1月。

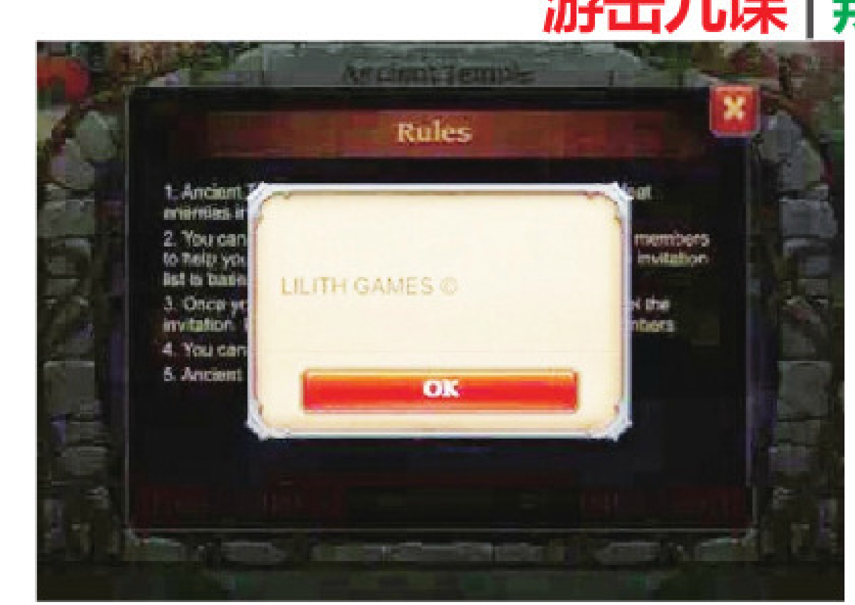
短短两个月后，彼时已经数钱数到手软的《刀塔传奇》开发商Lilith率先发难，在美国加州起诉uCool的《Heroes Charge》：怎么和我这么像捏？明显是侵权！同时，Lilith拿出了早已准备好的证据：一段《刀塔传奇》新版本中的隐藏代码“如愿以偿”地出现在了《Heroes Charge》中。这是美国西部时间2015年3月19日。

可是短短几天之后，暴雪爸爸跳出来了：“都别吵了，给我一张诉纸！”，在台湾将《刀塔传奇》告上了法庭，表示“刀塔传奇并没有获得授权，游戏中涉嫌抄袭《魔兽争霸》和《魔兽世界》中的多个知名角色和部分经典游戏场景”。事情发生之后，《刀塔传奇》马上进行了一些改版，比如把游戏中的副本名从“燃烧的远征”改为“英雄的远征”

“事情发生之后，《刀塔传奇》马上进行了一些改版，比如把游戏中的副本名从‘燃烧的远征’改为‘英雄的远征’等等。”



左上 《Heroes Charge》：你能想象在全运会广告时段看到这货时的感想么？
左下 我横竖睡不着，仔细看了半夜，才从字缝里看出字来，满本都写着两个字是“给钱”
右上 我可是有多年地下党工作经验……
右下 额，好像不需要图注了



暴雪對《刀塔傳奇》違反著作權法及商標法提起刑事告訴

Blizzard Entertainment, Inc (Blizzard, 美商暴雪娛樂公司)今(24)日就手機遊戲《刀塔傳奇》未經Blizzard授權，而涉嫌抄襲《魔獸爭霸》及《魔獸世界》多個知名重要角色及部分經典遊戲世界場景，違反著作權法及商標法等，向台北地方法院檢察署提起刑事告訴。

Blizzard Entertainment 營運長Paul Sams表示，「Blizzard 強烈認為《刀塔傳奇》已涉嫌侵害《魔獸世界》及《魔獸爭霸》的著作權與商標，並積極透過法律保護自身權利。做為研發創意數位內容的公司，捍衛自身的智慧財產權至為重要，我們並將持續努力在符合台灣法律及其他世界各地法律的前提下，保護其權利不受侵害。為了提供如同暴雪一般的以創意、科技為基礎的公司及夥伴永續發展的產業環境，暴雪希望透過此項訴訟強調保護智慧財產權的重要性。」



等等，是否为了“规避责任”我们无从得知，但姜还是老的辣，暴雪先借Lilith之刀杀uCool，再亲自出面清理门户，这是2015年3月24日。

故事发展到现在，G胖带着他的V社也气势汹汹地杀了过来，起诉中清龙图以及Lilith“自2014年初起未经威尔乌集团授权使用‘刀塔’游戏名称商标和形象，极大影响了‘刀塔’在中国大陆的销售业绩”，而且一开口就是索赔3100万元。好一个威尔乌集团，你以为你穿了马甲我就不认识你了？！这是2015年5月14日。

在V社正式起诉莉莉丝科技（上海）有限公司（“莉莉丝游戏”）和北京中清龙图网络技术有限公司（“龙图游戏”）的同时，暴雪娱乐也正在加入Valve此次对莉莉丝游戏和龙图游戏的诉讼当中，V社和暴雪正式“双剑合璧”。这是2015年5月18日。

心疼我《刀塔传奇》，到底抄了啥？

还没从暴雪的舆论风暴中缓过神来的Lilith又被V社逼进了死胡同，两大国外豪门压得《刀塔传奇》喘不过气。不由得让人想起当年暴雪和V社关于“DotA归属权”的世纪大战，而如今Lilith则被夹在二者之中，进退两难。不就做个手游赚点钱么，我到底抄啥了？

玩过《刀塔传奇》的小伙伴应该都知道，《刀塔传奇》不仅仅含有“DotA”的元素，同时也加入了一部分《魔兽世界》和《魔兽争霸》的设定，比如上文中所提到的副本“燃烧的远征”；同时，其中的人物形象如果追根溯源的话，依旧是暴雪爸爸建的模。而暴雪在起诉中提到“涉嫌抄袭《魔兽争霸》和《魔兽世界》中的多个知名角色和部分经典游戏场景”，却闭口不提“DotA”，这是为啥呢？

因为“刀塔”“DotA”“DOTA2”这三个商标已经被V社牢牢地抓在手里了，所以G胖才敢在声明中直接提到“未经威尔乌集团授权使用‘刀塔’游戏名称商标和形象”。总的来说，暴雪的起诉冲着的是《刀塔传奇》的人物形象和场景设定，而V社则主要是冲着它的“商标”去的，人物形象什么的只是附带品。有趣的是，V社在声明中提到“极大影响了‘刀塔’在中国大陆的销售业绩”，这就有些奇怪了，一款手游会影响一款端游的销售业绩？换种理解方式，你就会发现G胖的“拳拳黑人之心”：这么烂的游戏还敢和我叫一个名字，搞得大家都以为《DOTA2》也和你一个水准。不得不说，黑的漂亮。

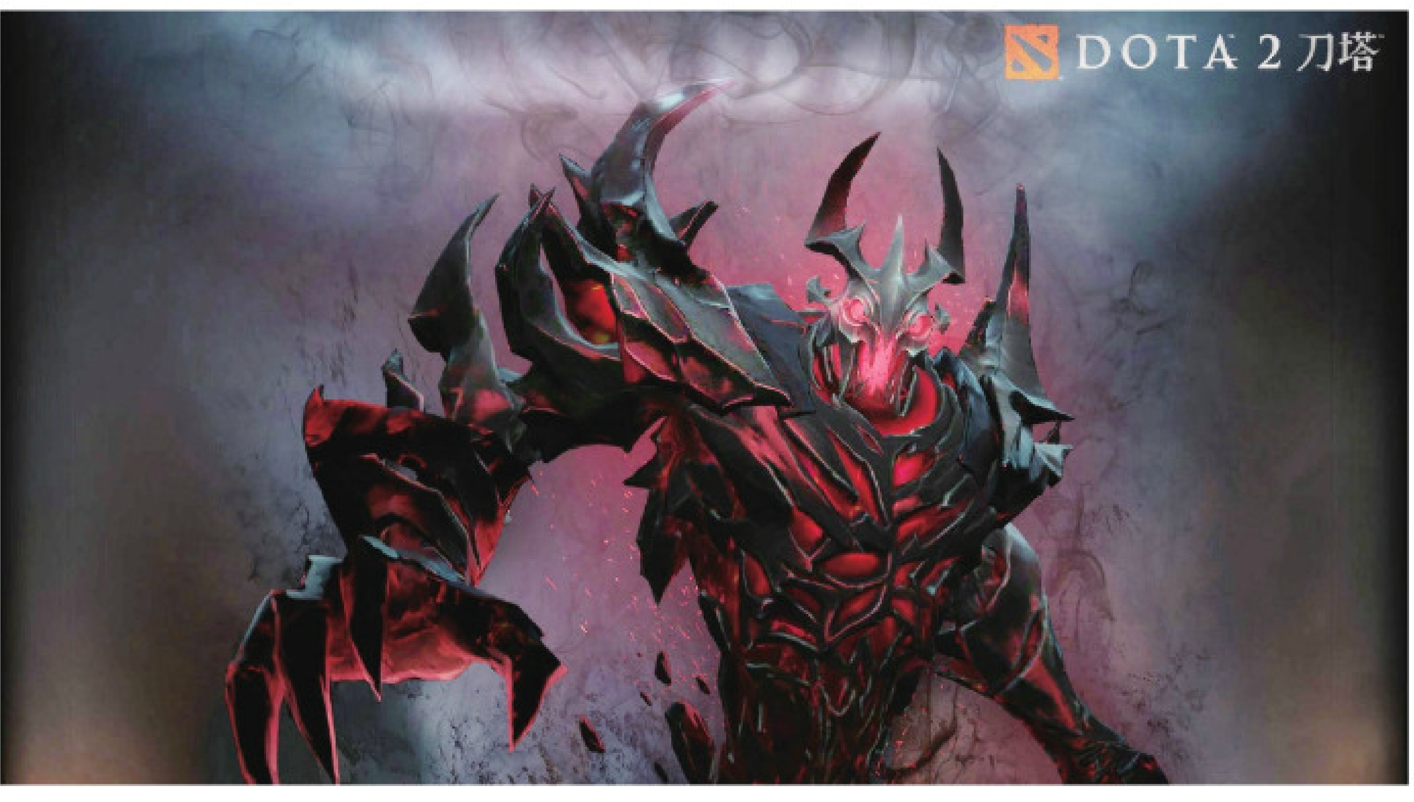
也许你曾听过这几个游戏人物的名字：希尔瓦娜斯、卓尔游侠、小黑。作为WoW世界人物、DotA人物以及《刀塔传奇》人物，同样都是一席黑衣的弓箭手造型。像么？呵呵，何止是像，明眼人一看就知道是一个人，但偏偏还就这样的律师在法庭上指着你脖子让你看清楚点，这三个完全不一样。在游戏人物形象是否构成抄袭这个问题上存在着很大的灰色地带，你G胖就是重做了一百次影魔的模型，归根结底不还是火焰领主么。但商标就不是这么一回事儿了，“刀塔”是我的就是我的，我用了你就不能用，所以V社手里握着比暴雪更多的底牌。恩，《刀塔传奇》是时候改名叫《倒他传奇》了。

> “玩过《刀塔传奇》的小伙伴应该都知道，《刀塔传奇》不仅仅含有‘DotA’的元素，同时也加入了一部分《魔兽世界》和《魔兽争霸》的设定。”

《刀塔传奇》事件与手游IP热潮

事实上，到底算不算是“抄袭”从来就和判决结果无关。所以也别把暴雪和V社想成什么善茬。国内一水的山寨手游，凭啥先拿《刀塔传奇》开刀？养肥了杀呗。那种月流水一丢丢的货色能付得起3100万？如果“DOTA2”真的想要做到不“抄袭”，就得把每个英雄和道









DOTA 2 刀塔
国服首测两周年

上左 经典形象被疯狂复制，是太经典还是太懒？
上右 影魔再怎么改，还是改不了“火焰领主”一摇一摆的霸气走路姿态
中左 我们并不能说这款游戏和WoW完全没有关系……
中右 “时代在变，传奇不变”，颇有些“我爸是李刚”的风采
下 V社：“刀塔”这两个中文字，你们都别想用啦！

“如果逃过一劫，Lilith的危机公关马上会被当成行业佳话复制量产；如果损失惨重，也就当免费炒作了一下市面上还剩下不多的优良IP。”

具都画出完全不一样的原画，而不是像现在这样噼里啪啦地打擦边球，虽然从结果上看V社已经成了“DOTA”正儿八经的爹了。

回到《刀塔传奇》。一款能把一年流水累积到20亿以上的现象级手游，要一竿子打死未免太过草率。为何成功？靠IP吸引玩家，靠玩法留住玩家。大多数玩家冲着“刀塔”的名号稀里糊涂被骗进游戏，接触并适应了成熟的卡牌手游玩法，最终留了下来。而和其它高价收购动漫影视IP来做手游的厂商不同，Lilith准确地“借用”了一个纯游戏IP，在IP本身的知名度和用户的匹配度上已经完爆别人十条街，当然结果则是因为没得到授权而被别人追着屁股告（事实上，V社或暴雪有可能把自家的IP卖给别的厂商做手游么？）。这样的遭遇未尝不是一个国内手游行业的缩影。靠IP的打一波流，靠玩法的喝西北风，像《刀塔传奇》这样两边沾光的一定是哪里出问题了。最终的结果？没办法，为了保证收入还是只能重IP。在这样的市场浪潮下，也许我们只能好好学习“我叫MT”，看看人家是如何潜移默化地用一部同人动画就成功吸引了一大批WoW玩家。

还有另一个可以想见的结果：端游大厂成为理所当然的最终受益方。既然一个游戏IP能爆发出的能量远大于其它动漫影视IP，那么本就握有经典IP的端游大厂很可能轻而易举地超越名不见经传的手游小作坊。去年10月底一公测就引起轰动的搜狐畅游《天龙八部3D》，今年3月底网易发布的《梦幻西游》手机版，还有6月份即将面世的盛大游戏《热血传奇》手机版，这年头，能拥有一个不会被告侵权的经典游戏IP是多么幸福。对于这些“含着金汤勺出生”的手游，导量就像腾讯把用户从QQ赶到微信上一样容易，而没有多大背景Lilith，也只能在做了亏心事之后担惊受怕了。P

日本封神中国遇冷的白猫
《白猫计划》与它的本地化

文 | isblue

“事实证明，不管白猫黑猫，都抓不到老鼠。”



日式手游在中国屡战屡败，5月上线的安卓版《白猫计划》能够打破这个魔咒吗？答案看起来是悲观的。

《白猫计划》由日本COLOPL开发，是一款3D动作手游，由于该款游戏在2014年成为日本手游市场的明星产品，所以自引进之时就得到了比较多的关注，甚至有软文将开发商COLOPL比作“日本的暴雪”，还真是不管白猫黑猫，能挣钱的就是好猫，满纸充满了对金钱赤裸裸的崇拜。

然而软文并没有忽悠住国内厂商，在一连串日式游戏的失败案例面前，无论是手游江湖中的老手还是初出茅庐的新人都没有对代理表现出多少兴趣。最终游戏由日本GUMI的中国公司“GUMI中国”代理，并联合上海晨之科进行游戏本地化的工作。

“然而软文并没有忽悠住国内厂商，在一连串日式游戏的失败案例面前，无论是手游江湖中的老手还是初出茅庐的新人都没有对代理表现出多少兴趣。”

今年4月国服iOS版公测，5月安卓版也开始公测，本作国服与日服到底有哪些不同呢？让我们先来看看这款游戏。

日式游戏有玩法

首先作为一款动作游戏，本作并不是中国玩家熟悉的横屏虚拟摇杆操作模式，而是竖屏单指操作，理论上用一根手指搞定所有的操作。游戏战斗为地下城刷本的方式，对玩家的操作有一定的要求，玩家需要控制角色闪躲敌人的攻击，尤其是高阶副本的Boss都有一定的挑战性，需要玩家熟悉Boss攻击方式后再切换特定的角色才能顺利过关。角色职业与属性之间有相克关系，地图中也设有机关陷阱，需要玩家熟悉掌握才能克敌制胜，而无脑刷图则效率很低。这种游戏让JRPG玩家感觉比较亲切，许多小品级的掌机游戏都有类似的系统。如果与PC游戏对比，则很接近EasyGameStation的几款同人作品如《公主二重唱》《圣歌精灵》等，甚至让人想到Falcom的《伊苏》《迷城的国度》等经典。只不过《白猫计划》作为







左 《白猫计划》国服于5月上线（安卓版）
中 游戏战斗系统主打单指操作
右 游戏城市建设系统只是点缀

手游，在系统上更倾向于角色培养，而非战斗系统的精致。

说到角色培养方面，《白猫计划》就没有太多让人眼前一亮的设计了，城镇建设系统只能算是锦上添花的小点缀，并没有太多的互动。角色养成系统虽然做得挺复杂，但剥开3D人物的外衣，其本质依然是一个复杂化的卡牌系统。游戏角色通过抽卡得到，每个角色有独立的技能树，需要单独花费游戏内的各种资源培养，除技能之外还可以为角色配备职业限定的武器，武器可以强化、进化、再进化，武器的打造同样要消耗各类资源。多名角色组成小队参加战斗，玩家在游戏过程中可以切换角色上阵应对不同的情况，如处于湖心小岛上的机关或宝箱就需要远程系的角色攻击触发。职业搭配上阵让游戏带有一些策略性。角色培养与武器培养两条培养线路也进一步拉长了玩家的成长曲线。想在一夜间打造一支强力队伍需要课掉不少的银子。

“角色培养方面，《白猫计划》没有太多让人眼前一亮的设计，城镇建设系统只能算是锦上添花的小点缀，并没有太多的互动。”

《白猫计划》虽然不是第一款日本ARPG手游，但它的出现显然一扫日本市场卡牌独霸榜单的局面，在竞争激烈的市场杀出一条血路。拥有一定的游戏性加上持久的角色培养曲线是它在日本成功的关键。在日本一款游戏要取得国民级的成功，必然是需要有一点技巧性的。从《智龙迷城》《怪物弹珠》到本作都一再证明了这一点。可以说这与日本长年积累下来的休闲游戏文化密不可分。然而在中国，并没有这样的氛围与用户习惯。

本地化拯救不了日式游戏

当GUMI自研的《勇者前线》在中国折戟沉沙时，许多人分析是游戏本地化不利所致并将矛头指向当年的代理商触控。其实触控作为《勇者前线》的引擎开发商，心里是非常想做成这个项目的，取得利益是小，以此将自己的引擎打入日本市场是大。然而由于日本厂商对游戏的诸多坚持，国服最终没有取得成功，触控与GUMI的合作也不欢而散。后来GUMI找到晨之科将游戏改名为《新勇者前线》重新代理，以此为契机，晨之科成为GUMI的中国合作伙伴，先后代理了多款GUMI游戏。这一次的《白猫计划》自然也不例外。

相比以往的日式手游，由GUMI中国代理的《白猫计划》改动可以说是很大了。为了让游戏符合中国玩家习惯，游戏加入了文字及语音社交、PVP竞技场、VIP系统、副本扫荡等多种辅助系统，同时将日服标配的“随机首抽”改为固定首抽+签到/首充送高级角色。让玩家更快地组织起一支自己的队伍。这些本地化的工作可以说很接地气，社交、扫荡等功能也是中国玩家的需求。然而这些本地化内容的加入却让游戏原本自成体系的其他系统处于崩溃的边缘。

比如，在《白猫计划》中原本是没有韩国人发明的万恶的“疲劳值”的，也

就是玩家如果有精力，可以24小时不停地刷图。对于日本玩家来说每次刷图需要手动操作这一来本身就限制了玩家的连续游戏时间，打到一定程度便需要休息。然而国服加入了扫荡功能，意味着玩家只要愿意花钱就可以毫不费力地通过扫荡积累游戏中的各种资源，这等于严重破坏游戏平衡。所以游戏又要在扫荡的基础上加以限制，玩家每天的扫荡次数有限，只有通过VIP等级解锁更多的扫荡次数。“有限的扫荡”总算没有让游戏直接坠入两级分化的极端，但已经可以在很短的时间内迅速拉开不同玩家之间的实力差距。当玩家差距拉大，游戏中广泛存在的协力系统就开始崩溃：低等级玩家组不到队友，而高等级玩家与其协力不如花钱扫荡所得收益更高。据5月中旬的测试，游戏iOS版在晚上9点这样的时间点上初级协力常常五六分钟也组不到队友。可见游戏的成长曲线在各种所谓的本地化的过程中已变得两极分化，而这就直接导致了新人的迅速流失。

二次元住民不是小白玩家

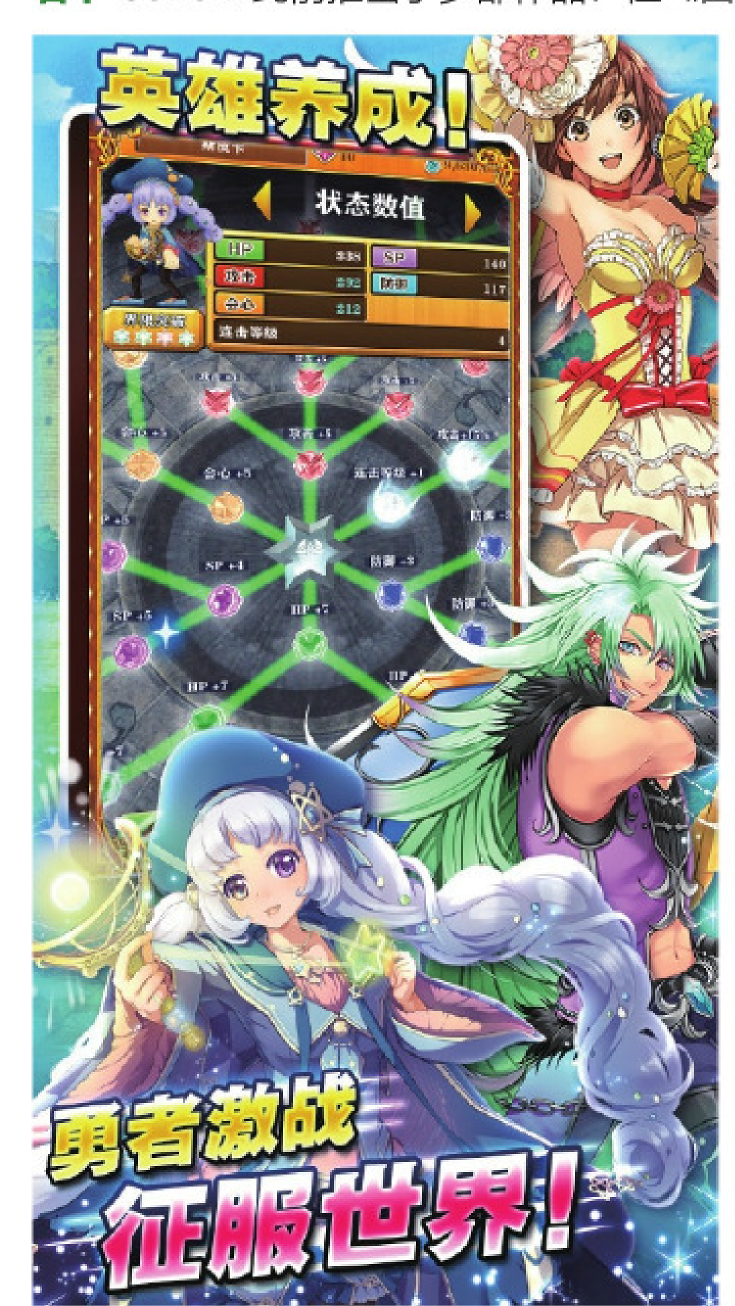
《白猫计划》的本地化，尤其是它的PVP竞技场与扫荡系统直接让一款日式动作游戏退化成了一款比拼数值养成的“大R”游戏。这的确是拥有中国特色的游戏系统，但GUMI中国不明白的是，数值游戏要的不是所谓“精准的用户群体投放”，而是导量、滚服，吸引大量新人组成金字塔的底部，以捧高金字塔顶的“大R”玩家，捧得越高“大R”玩家洒下来的钱就越多，然而《白猫计划》并没有走这样的营销道路。

在4月的推广过程中可以看到，《白猫计划》有针对性地利用Bilibili、布卡漫画等二次元用户群体聚集的渠道进行推广，是想把游戏打入二次元。然而当这款游戏已经变成披了一层日式游戏外衣的中国化数值游戏时，二次元用户是不会甘做金字塔底的小白玩家任由大R蹂躏的。当他们发现自己弱势便会以很快的速度退出游戏另寻新欢，再不济还可以直接去玩日服。在贴吧等地甚至可以看到“国服的傻X运营就是吸引大家去玩日服”这样的戏谑主题，以此嘲讽国服的运营。二次元用户自发形成的社交圈子可以迅速地传播正面言论，当然也可以迅速地传播负面信息，这种连锁反应会迅速影响整个社群的偏好。所以说，二次元用户不是当小白玩家的材料，相对更为丰富的游戏经历也让他们对游戏内容提出更高的要求（我们在这里先不去纠结盗版游戏与免费资源的贡献）。种种因素让《白猫计划》国服在推广的过程中一再遇到挫折，相比之下其在苹果应用商店排行榜上的“消失”只能算是小插曲了。

“GUMI中国不明白的是，数值游戏要的不是所谓‘精准的用户群体投放’，而是导量、滚服。”

深耕细分市场与滚服吸量不可兼得：不知道GUMI中国是否意识到了这点。或许作为运营商它也曾希望在中国切实培养起自己的粉丝群体，做一个长线的运营商。但汹涌的中国市场似乎让日本人也不甘于只在中国赚点小钱，而想一夜成就霸主地位。结果这一次本地化的用力过猛让原本的核心玩家都放弃了游戏。怪只怪日本厂商心中挥之不去的那份傲慢——对中国市场和中国玩家的傲慢，认为自己的游戏凌驾于中国的水平之上。的确日本厂商拥有傲慢的筹码，但傲慢便要付出与之相应的代价，可以说，只要这份傲慢依然存在，那么日式游戏在中国遭遇滑铁卢的悲剧就将不断重演。P

左 游戏每个角色独立养成，还可以突破进化
中 《新勇者前线》走了更接地气的营销方式
右上 “找宝箱”是本作的一大乐趣
右下 COLOPL此前推出了多部作品，但《白猫计划》是最为成功的









手游崛起能拯救国产动画吗？

文 | 罪恶火花

“游戏动画是一家，真的是这样么？”



“游戏动画是一家。”这是2015年游戏圈最流行的口号之一。二次元人群一夜之间成了炙手可热的香饽饽，但凡有点卡通风格的游戏都想与二次元沾上边，好像只要进入二次元这片矿区，就是遍地黄金滚滚利来唾手可得。为了争抢二次元这片矿区，龃龉升级成诉讼，许多公司拿出IP（知识产权）这个专属武器“我买断的产品你不能再用”。侵权官司打得满天飞，俨然是一场针对二次元的圈地运动。

无论游戏圈闹得怎么样，至少对IP的生产者来说，这算是大环境下的一件好事，原创而有价值的IP现在可以卖个好价钱了，苦日子可以熬到头了。至少在相关产业成熟的日本确实如此。

Cygames逆袭动画制作

当中国的某些页游厂商还在想借着“舰娘”的新番动画播出而搭便车推广自己的山寨游戏大赚一笔时，日本的手游企业则跃跃欲试地开始自己制作动画。在2015年折腾动静最大的就是Cygames了。

Cygames算是日本的老牌手游开发商了，在《智龙迷城》席卷日本成为国民级游戏之前它还曾经风光过一阵。那时候它开发的手游与其叫做手机游戏，不如称之为手游端的网页游戏更为恰当。游戏的本质（课金系统）脱胎于日式柏青哥（类似老虎机），就是一个加入了更多视觉元素的移动端抽卡机，而其中的卡牌，自然设计成日本人最易接受的二次元形象。

以Cygames的成名作品《偶像大师：灰姑娘女孩》为例。这款手游在2011年11月就已经上线。游戏以日本著名的虚拟偶像品牌《偶像大师》（最初为街机游戏）为基础制作，以偶像卡牌的收集、养成为主要内容，就是这样一款连APP都没有，只在功能机浏览器上运行的简陋游戏居然连续运营了3年多的时间，并且人气只增

“当中国的某些页游厂商还在想借着‘舰娘’的新番动画播出而搭便车推广自己的山寨游戏大赚一笔时，日本的手游企业则跃跃欲试地开始自己制作动画。在2015年折腾动静最大的就是Cygames了。”

不减，最终于2015年1月推出TV动画，又赚了一个盆满钵满。

单从游戏性上来讲，《偶像大师：灰姑娘女孩》几乎没有游戏性可言。除了每张卡牌下的简单人物介绍之外，它几乎没有剧情，玩家在游戏中需要做的只是不断地点击副本、积累金钱、培养卡牌。副本或是活动的成绩与玩家手中卡牌的强度直接相关，基本不存在所谓的策略性或游戏性。游戏的唯一乐趣就是收集精美的卡牌，而这也是游戏最主要的吸金点，因为大量卡牌都需要课金抽卡才能得到。虽然游戏运营了三年多的时间，加入了许多新的系统（最新加载的是迷你偶像），每个月都推出新的活动，但其游戏本质一直没有改变，其吸金点也一直就停留在课金抽卡这一点上。为了进入安卓与苹果应用商店，游戏直到2014年底才推出APP客户端，此前它一直在移动网页端运行，就把它看作是一款日本的页游也不过分。如今它的网页端依然在DeNA旗下的Mobage社区中运行，想要尝试一下日本第一代卡牌手游的玩家尽可以去尝试一把。Cygames的另一部当家作品《巴哈姆特之怒》只是换了一个背景，在系统上如出一辙。

从2014年秋到2015年初，Cygames这两部主力作品《巴哈姆特之怒》和“灰姑娘女孩”先后得以动画化。日本有成熟的ACG产业链，动画化往往是一部作品人气达到一定程度的标志。比如DMM的“舰娘”在积累了一年多的人气之后便得以动画化。而Cygames旗下的作品这一次动画化似乎有所不同，看过动画《巴哈姆特之怒》的同学可以发现，在动画的制作人员名单中没有日式新番常见的“XX制作委员会”，而只有Cygames一家会社的LOGO。换言之，这部动画并不是版权方通过多方集资拍摄而成，而是游戏的开发商单干的产物。单干不但需要事先垫付资金，还需要完全自负盈亏，这是风险很高的行为。由单独一家会社进行动画制作与发行，这种情况在日本也属罕见，甚至一度成为热门话题（当时的另一个话题是众筹制作动画，还真是两个极端）。

在吐槽Cygames财大气粗的土豪做派之余，大家看到了制作十分精良的动画成品。Cygames并不是抱着玩票的性质凑热闹，而是精心制作出了画面质量很高的作品，其制作质量相比同期最优秀的新番动画也不啻多让，甚至达到了耗资巨大的动画电影的制作水准。

精美的画面背后是巨额制作费用的投入，Cygames甚至邀请到交响乐团为游戏录制配乐，在今年还基于此召开了一场巴哈姆特音乐会。光是从这些细节也可以感受到Cygames不计成本的预算投入，这样阔绰的大手笔投入是其他制作公司不敢想的。对于一般的动画公司而言，动画制作只能量入为出，只能在保持最低质量的情况下能省就省。然而Cygames如此阔绰的投入根本不考虑成本风险。有人将其看作是初入动画行当不懂行情，但实际上这是因为Cygames做动画目的并不是卖几张光碟搞一些收视率。说白了《巴哈姆特之怒》这样的动画就是长达13集每集26分钟的超豪华广告片。公司并不指望广告本身挣钱，通过广告而售卖出去的游戏以及其他周边才是真正的盈利点。只卖了几千套的动画BD（蓝光光碟）恐怕很难收回成本，但由动画引发的话题性却可以让游戏收益取得新高。

令Cygames意外的是，有时候“广告”本身也能挣钱。于今年初推出的新番动画“灰姑娘女孩”BD销量就达到了上万卷，收回成本绰绰有余。然而由于“灰姑娘女孩”借用了《偶像大师》的世界观，作为游戏开发商的Cygames并不能独享收益，动画制作它也无从插手。IP如果不是出自自家之手，那么就会出现各种利益分食者。大概出于这样的考

“在吐槽Cygames财大气粗的土豪做派之余，大家也看到了制作十分精良的动画成品。”





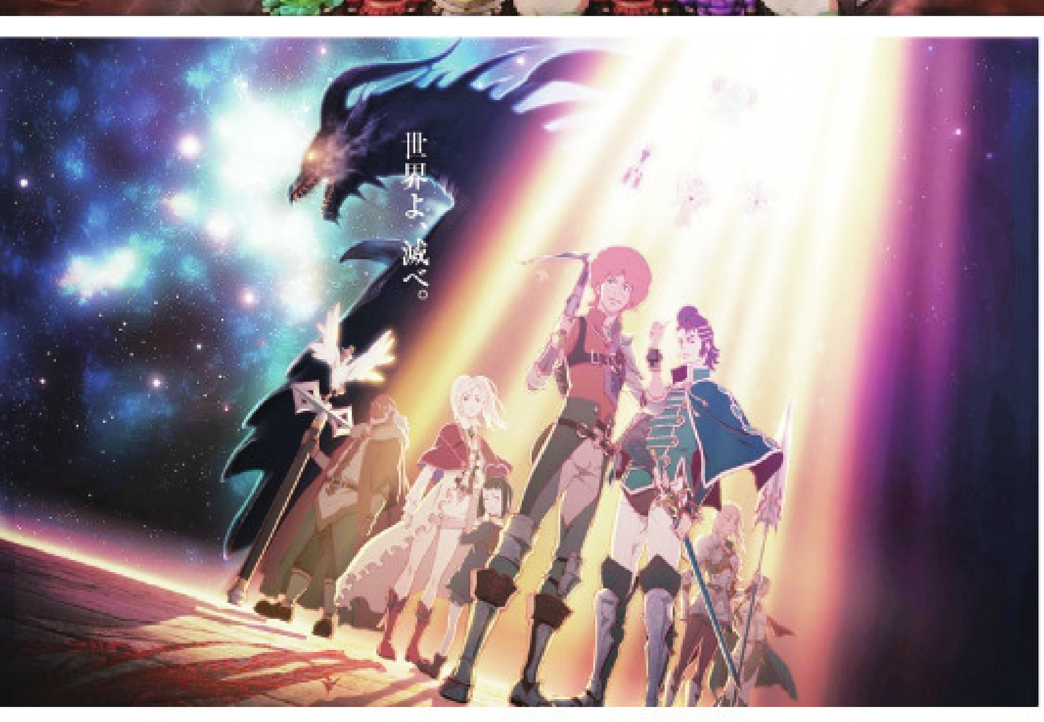


上左 Cygames的游戏曾经短暂进入中国市场，但因为水土不服而先后停服

上右 GRANBLUE FANTASY拥有植松伸夫等著名制作人参与且拥有豪华声优阵容，很可能是下一部动画化的作品

下左 《巴哈姆特之怒》动画制作水准很高

下右 《偶像大师：灰姑娘女孩》的动画制作为A-1 Pictures，典型的动画公司为游戏打工





左 青青树与莉莉丝携手推《刀塔传奇》动画
中 除了游戏《偶像大师：灰姑娘女孩》在周边产品上也大赚其钱
右 手机游戏动画化已成2015年日本风尚，比如4月新番SHOW BY ROCK!!就是一例







虑，Cygames于今年3月决定成立自己的动画事业部，主要负责制作与运营本社原创游戏IP。可以预见由植松伸夫等著名制作人参与制作的Cygames新作GRANBLUE FANTASY（暂译：蔚蓝幻想）大概离动画化不远了。

Cygames之所以能够自立门户单干，与日本拥有成熟的动画产业这个背景密不可分。一个产业成熟的标志就是它能够稳定地输出高质量的人才并拥有一套高效的质量管控方式。从《巴哈姆特之怒》的制作人员中我们可以看到许多熟悉的名字，这些制作人都拥有在著名动画公司任职的经历，但现在他们都是Freelance。正因为产业上有这样的人才储备，才能支持Cygames的花式玩票。这也使得Cygames的案例只可能发生在日本，在日本以外却是无法复制的。

游戏能拯救中国动漫产业吗?

回看中国市场，大赚其钱的游戏产业能拯救疲软的国产动漫吗？不管答案是什么，总之已经有游戏厂商在尝试了。比如今年5月初，《刀塔传奇》开发商莉莉丝便宣布与动画电影《魁拔》系列的制作团队北京青青树达成合作，共同成立克里丝动漫。据称《刀塔传奇》的改编动画剧已经完成制作，有望在今年与粉丝见面。

在这项合作中，游戏年均流水超21亿的莉莉丝显然是金主。而青青树由于此前《魁拔》系列动画电影叫好不叫座，无以为继只得宣布放弃《魁拔》第四部电影的制作，可以说是过得很不如意。但《魁拔》前三部动画电影的制作足以展现青青树的动画制作实力，于是金主找到了青青树并达成了这一次合作。青青树拿到投资为莉莉丝制作“动画广告”，而挣来了钱就可以做些自己喜欢做的动画了，比如《魁拔》的续作，甚至是那部搁置许久的《悟空传》动画。不要嘲讽青青树的选择，中国动画公司缺少的正是这样的“打工”机会。打工挣钱有了面包才有可能谈理想。

国产动漫能挣到钱养活自己的品牌屈指可数，大多数公司面临内忧外患，国产动画电影几乎没有成功案例，内无市场外有美日竞争，纵有国家的支持也没能茁壮成长。哪怕是现在被游戏厂商狂欢疯抢的二次元品牌，也大都与国产无关。游戏厂商宁愿去拿20年前《黑猫警长》的IP也不支持现在的国产原创。

现在游戏厂商是金主。他们手握资金是不会傻到存银行的，打造IP就必须跨领域，然而不够成熟的国产动漫成了游戏金主们遗忘的角落。我们的电视剧、综艺节目甚至国产电影都比国产动漫的成熟度高得多。而金主们也优先选择那些成熟的衍生产业投资，虽然“跑男”“哪鹅”这些手游到底是谁在玩我们无从得知，但能够确定的是总有游戏厂商愿意去合作。网络游戏是成熟行业，影视娱乐也愿意与自己水平相当的兄弟一起玩耍打造“泛娱乐”，而四肢都不健全的国产动漫是不在这个圈子里的。

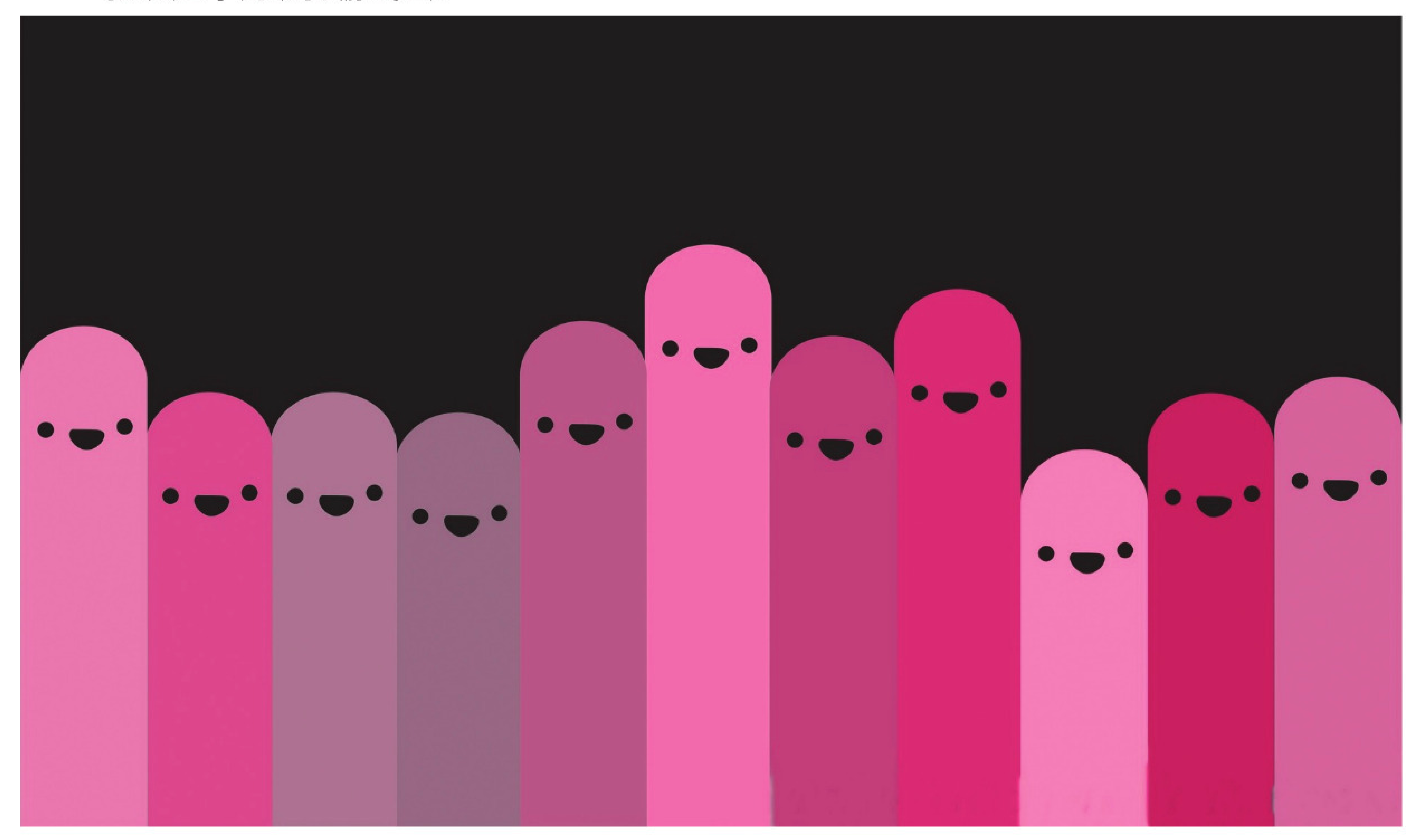
产业的成熟终究只能靠产业自身。当年网游救不了国产动漫，现在手游也一样救不了它。国产动漫的蜕变似乎遥遥无期。最后可以八卦的一件事是，号称中国国民级动画的“喜羊羊”，它的第一款正版手游居然是由日本世嘉为其开发的，讽刺的背后，不免掠过一丝悲凉。

“现在游戏厂商是金主。他们手握资金是不会傻到存银行的，打造IP就必须跨领域，然而不够成熟的国产动漫成了游戏金主们遗忘的角落。”

鱼与熊掌的拉锯
挂机游戏的2.0时代真的存在吗？

文 | isblue

“你玩过不用玩的游戏么？”



当《天天酷跑》《全民飞机大战》这些腾讯第一代游戏渐渐从畅销榜前列退下来的时候，留下来的玩家到底是为了玩什么？这些游戏在初期吸引玩家的内容早已经变得陈旧无趣。比如《全民飞机大战》购买月卡之后便可以免费冲刺6关，有人便通过这个VIP特权刷每日任务。至于躲避子弹打飞机的游戏内容，则很少好好玩了。对中晚期玩家来说，每天进行任务的目标明确，那就是积累足够的钻石之后买下心仪已久的飞机或宠物。“别人花钱得到的东西我免费得到。”如果能拿着这些顶级飞机像自己当年被虐一样虐虐别人，那玩这个游戏那么久也就值了。在这里，游戏的具体内容已经无关紧要，玩家只是例行公事地完成每日任务，玩游戏就像挂机一样。

“微信游戏巨大的受众群体也许从侧面说明，玩家对挂机的需求其实一直存在，而且市场空间可能比许多人想象的更大。”

挂机游戏的1.0时代

微信游戏巨大的受众群体也许从侧面说明，玩家对挂机的需求其实一直存在，而且市场空间可能比许多人想象的更大。当2014年底一款名不见经传的Flash小游戏《点击英雄》在一些小游戏网站上传播的时候，并没有人关心它。但到了2015年手游《疯狂点击》推出之时，挂机类游戏一夜之间成为了香饽饽。

挂机游戏看起来不需要玩家的策略或技术，所有战斗都是自动进行的，玩家的点击伤害在强大的自动输出伤害面前显得不那么重要。而解锁的英雄（或是装备或是其它）也都是固定的。游戏系统全部指向一个变量——那就是时间。而时间对每个人来说都是公平的24小时。这样一来，游戏就为玩家营造了“公平”的错觉。大家都是24小时，没有理由明天我就比你弱。一种游戏得以通过社交网络传播，这种公平性的感觉是不可或缺的，只有让玩家觉得公平才能激起玩家互相之间的挑战。而挂机游戏由于没有任何的操作门槛（点击鼠标/屏幕谁都会），所以可以引起更广泛的传播与互相挑战。挂机游戏与几年前的偷菜社交游戏一样，本身就拥有自传播的基因。

但实际上，挂机游戏是具有策略性

左 游戏为竖版卷轴视图，画面卡通明亮
右上 Flash游戏《点击英雄》已登录Steam并卖起了道具
右下 《疯狂点击》引领了首批挂机游戏的潮流







“随着挂机游戏进入细分环节，其社交性不强的弱势越发明显，脱胎于单机的此类游戏更是缺乏互动。”

元素的。在自动打怪的背后是一套数值系统，看似公平的面纱之下蕴含了玩家规划时间的策略，而策略的优劣需要经过一定的时间才能体现出结果。很可能一个周末过去，当大家回到办公室时，就发现与他人的等级拉开了差距。而挂机游戏的妙处在于，频繁地上线进行操作并不一定总是好的策略，有时候它需要玩家耐心地等待数值的积累，“无为”便是最好的决策，颇有一些禅意蕴含其中。这种随时间而生的策略性让挂机游戏有了足够的研究深度。

当然，光是拥有自传播基因与深度还不够，缺乏商业价值的游戏即使自传播也只是博朋友一乐的段子，就如《围住神经猫》那样。那么，看似简单的挂机游戏到底有没有商业价值？据日本电视台曾经的一项统计，日本体育台很喜欢直播马拉松比赛。长达两个多小时的马拉松比赛并没有多少精彩画面，但电视台就爱播，因为没有别的节目可以像直播马拉松那样让电视台肆无忌惮地在节目四周打上各种广告。而挂机游戏之于广告也正是这样的关系。在挂机游戏里，比起操作，玩家更多时候是在等待。在无聊的等待过程中，玩家更有可能注意到游戏界面中的广告以至于去点击广告。而在其他游戏中，玩家在一局紧张的战斗过程中不仅没有闲暇关注广告，甚至会反感广告妨碍到自己的操作。与广告的这种天然相性让挂机游戏有了自己的商业模式。这便是2015年初《疯狂点击》能够取得成功的重要原因。

重度化就是挂机游戏2.0吗？

《疯狂点击》的成功在于两点，一是满足了挂机玩家的需求，二是通过广告实现了收益。见到如此简陋的游戏也能挣钱，效仿者自然如过江之鲫般到来。站在前人的肩膀上加以微创新并不难，山寨者的游戏素质不见得比《疯狂点击》要差。然而众多的山寨者并没有取得成功，相反却是死掉大半，其中最重要的原因就在于扭曲了挂机游戏的核心玩法。

熟谙于页游数值系统的厂商将挂机游戏简单拆解为一个数值模型，并运用自己熟悉的方式嵌入收费点（凹成长曲线），结果一个休闲的挂机游戏变成了这样的游戏“花费5钻石可秒过一个Boss”“花费40钻石取得VIP装备”“花费100钻石得到黄金宠物”……与挂机游戏理念背道而驰的付费点设计让挂机游戏变了味道，原本以公平的“时间”为核心的游戏系统变成了金钱万能的课金系统，这样的游戏不失败是不可能的。

可见，传统页游的付费点设计并不适用于挂机游戏，那么除了广告之外，挂机游戏有没有其他的商业模式可寻了呢？有一些游戏正在努力寻找这个问题的答案。比如一款名为《十万个大魔王》的挂机游戏。游戏以竖屏+横版卷轴的方式展现战场。主

角剑士从左向右一路杀怪前行。当玩家点击屏幕，则有一条小火龙喷吐火苗为主角助阵。游戏只有一种显性资源即金币，金币的获取与玩家的DPS直接挂钩。游戏中没有伙伴的设定，而是玩家花费金币解锁装备。游戏开始之后的节奏很快，勤奋一点的话第二天就可以进行首次转生。

《十万个大魔王》带有诸多的挂机游戏基因，但又与传统挂机游戏有所不同。这种不同并非体现在静止卷轴变移动卷轴、伙伴系统变装备系统那么表面，而是在更深的层面，因为我们没有在游戏中找到广告位。

一方面加强视觉表现，一方面又去掉了广告。这款挂机游戏显然不准备通过广告换取营收。而是准备从游戏内部找盈利点。在《十万个大魔王》中，玩家并不能花费钻石瞬杀Boss、迅速冲榜。除通用资源金币之外，游戏设计了另一种稀缺资源“英雄之魂”，据游戏开发商“自在游”介绍，现阶段“英雄之魂”只用于“图腾系统”之中，但在未来开通新角色、进行装备洗练时都将用到这种与钻石直接挂钩的资源。“英雄之魂”的设定让游戏摆脱了生硬的付费系统，通过改造游戏本身将付费点融合到游戏之中，在不失挂机游戏内核的基础上转换了原本的盈利模式。可以说是本作与如今市面上那些《疯狂点击》山寨品最为不同的地方。

当然，游戏为了留住小R/非R玩家在细节上作出了许多调整。比如游戏放弃了被用滥的“减法数值系统”而是改用更为直接的“乘法数值”，让玩家每次升级都感受到立竿见影的效果。数值的变化大大缩短了玩家融入游戏的时间，再配合新手引导赠送钻石等资源，在最短的时间内吸住玩家。甚至在游戏中偶尔飞过的宝箱点开之后也有大机率得到钻石，这些细节都体现了厂商对游戏的休闲定位。为了贯彻休闲理念，游戏设置了月卡系统，帮助玩家更稳定地取得钻石。月卡是保持玩家粘性非常好的办法，正如腾讯在《全民飞机大战》中所做的那样。无论是任务还是月卡，存在的目的都是为休闲玩家设定一个目标，提高玩家的粘性以及活跃度。

随着挂机游戏进入细分市场，社交元素不足的弱势越发明显，脱胎于单机的此类游戏更是缺乏互动。《十万个大魔王》则在游戏中加入了排名积分等各类社交系统，在挂机游戏中做玩家社交，这的确是一个大胆的尝试。不过，这个目标在目前阶段的版本中还看不到太多细节，不知道玩家之间的互动（如PK）会以什么样的形式来实现。

在加强玩家粘性方面，“自在游”还向我们透露了一招，那就是对IP的灵活运用。挂机游戏如果一开始就用上IP就需要高度统一的世界观，虽然可以有粉丝效应提高用户粘性，但那毕竟只是一时，并不符合挂机游戏的休闲定位。自在游虽然手握多个高质量IP，但并没有跟风现在手游市场的IP风，在游戏中猛力插入IP，而是让游戏以更大众化的形象示人，把IP留在将来以客串角色的形式融入游戏之中，这种策略对挂机游戏来说确实是更好的选择。

并不存在的挂机游戏2.0时代

系统简单的挂机游戏到底存不存在所谓的2.0时代？首先我们要找到人来定义这个概念，什么叫2.0时代？能够定义新概念的只有玩家的认可，否则所谓的概念不过是一个炒作。挂机游戏的系统简单，导致市面上山寨横行，每一款山寨游戏都自称是挂机游戏2.0，但所做之事却是赤裸裸地向玩家伸手要钱，做着干一票就走的买卖，这与挂机游戏的休闲与策略本质背道而驰，与其称它们为挂机游戏2.0不如叫它们是挂机游戏0.1。

挂机游戏要从1.0进化到2.0最大的问题在于如何保持住游戏随时间而生的策略性，并在此基础上设计付费点，还能提升用户粘性。挂机游戏并不是量产土豪玩家的风水宝地，而是一片休闲玩家休养生息之地。过于霸道的付费点往往会破坏游戏的这种惬意感觉，让玩家变得焦虑暴躁以至流失。新生代的挂机游戏正在这方面摸索寻找平衡点，至于有没有找对，还需要玩家与市场的认证。挂机游戏的2.0时代迟早会到来，只有勇于冲到队伍前列的人，才有可能率先完成蜕变。P







左 为什么主角都需要一块红围巾？
中 游戏通过钻石将玩家资源分为两大种类
右 游戏的成就系统是抓住玩家的重点之一

A服狂欢游戏股哪家狂？

八家游戏上市公司一季度财报综评

文 | isblue

“5月13日，腾讯公布2015年Q1财报，财报显示，腾讯2015年第一季度总收入为人民币223.99亿元（36.47亿美元），比去年同期增长 22%。其中QQ月活跃账户突破6亿关口。”



春去夏来，中国A股市场迎来新一轮上涨高潮，在资本市场的狂宴中，国内外各家游戏公司也公布了2015年第一季度的财报。

腾讯：手游收益44亿

但凡财报盘点，排第一位的总是腾讯老大哥。5月13日，腾讯公布2015年Q1财报，财报显示，腾讯2015年第一季度总收入为人民币223.99亿元（36.47亿美元），比去年同期增长 22%。其中QQ月活跃账户突破6亿关口。透过包括QQ手机版和微信的游戏中心、应用宝应用商店及其他渠道分发的智能手机游戏的总收入约为人民币44.0亿元，按毛收入计同比增长82%。而其旗下的手游ARPU值范围在135元至165元人民币之间。

腾讯在第一季度一共推出了9款手游，数量可谓不少，其中《全民突击》《勇者大冒险》是重点项目，而《全民突击》长时间占据iOS榜单前列也算没有辜负腾讯的期待。总体上说，腾讯在第一季度推出的游戏依然以轻度休闲为主，但随着推出游戏数量的增加，细分的市场越来越多，即使是腾讯也将遇到竹密难挡流水的局面，不可能持续维持全市场制霸的局面。

网易：业务营收大涨

现在能与腾讯一较高下的似乎只有网易，但网易这个“第二名”落后的不只是一点点。5月14日，网易发布了2015年第一季度财报，财报显示公司一季度营收38.85亿元（6.27亿美元），同比增长54.2%；净利润为12.64亿元（2.04亿美元），同比增长12.5%。

前几年营收一直维持在20亿元左右的网易在今年的确增长了不少，得益于市场的扩大与手游产品开始变现。《梦幻西游》无疑是网易2015年的明星产品，在上线之后表现十分抢眼，这让网易在手游产品上打了翻身仗。不过3月底上线的产品还没有在第一季度的营收中表现出来，可以预见网易的第二季度财报将更为耀眼。

搜狐畅游：增速放缓寻找新机

在端游巨头之间，似乎越晚出手越有利。畅游出手较早，所以后劲开始不足了。4月27日，搜狐畅游发布了2015年第

“但凡财报盘点，排第一位的总是腾讯老大哥。”

一季度财报。数据显示，畅游一季度营收2.09亿美元，同比增长15%，环比下降3%。净利润为5200万美元（上季度为1400万美元，去年同期净亏损1900万美元）。

畅游的营收依然来自手游《天龙八部3D》的贡献。其在第一季度推出的数款客户端产品都没有在财报中给我们带来多少惊喜。而随着《天龙八部3D》游戏后续开始乏力，畅游的营收也出现明显的下滑。

蓝港互动

有钱了买买买，这是Q1的蓝港。5月12日，蓝港互动发布上市后的首份季度财报。财报显示，公司第一季度营收1.13亿元，同比下滑33.1%，第一季度净亏5565万元。

比起它风生水起的小伙伴们，蓝港没有交出令资本市场满意的答卷，在资本市场不能挣钱就不是好公司。蓝港在第一季度推出的主打游戏为《十万个冷笑话》，但二次元手游并没有成为公司的支柱产品，原本的几把“剑”依然是蓝港收益的主要来源，但产品线老化导致收益下滑是蓝港面临的问题。照此发展，大规模代理游戏的情况会在蓝港身上发生吗？

游族网络

4月底，游族网络发布2015年第一季度报告。报告显示，截至2015年3月31日，游族网络营业收入3.03亿元，比去年同期增长34.24%；净利润1.04亿元，同比增长14.43%。

游族的收益主要来源于《女神联盟》等改编手游。第一季度推出的《少年三国志》则是主力新品，而且市场表现很不错。在没有IP的情况下还能凭借单款游戏做出这样的成绩，可见游族在数值游戏的制作上有自己的一套。

顺荣三七

别看不起页游厂商，它依然有强大的赚钱能力。3月25日顺荣三七发布了2015年第一季度财报。财报显示三七互娱（上海）科技有限公司自2014年12月份纳入合并报表以来，对公司净利润产生重大正面影响，推动了整体利润的大幅上升。三七互娱2015年第一季度净利润约为1.45亿至1.55亿元之间。

昆仑游戏

我们不知道昆仑要往哪个方向走。4月28日，昆仑游戏公布了2015年第一季度财报。报告显示，公司第一季度营业总收入4.4亿，比上年同期减少16.39%，公司净利润7800万元，比上年同期减少47.82%。

昆仑的财报数据并不理想，它的产品线拖得很长，业务涉及范围也很广泛。在手游方面既有原创产品，也有大量代理，而且不限于国内市场。虽然游戏发布不给力，但昆仑提出要将游戏用户转化为互联网金融用户，这个饼倒是画得够大，引发了不少关注。毕竟能够课金的大R玩家总是有钱的，除了这点之外你也找不到这两种用户之间更多的关联了。不过这个时代，画饼的能力比什么都重要。而昆仑的股票也是一路在张就是了。

“现在能与腾讯一较高下的似乎只有网易，但网易这个‘第二名’落后的不只是一点点。”

友利股份

在第一季度还值得一提的就是借壳上市的中清龙图。从龙图的招股书中我们得到的最重要信息就是《刀塔传奇》的营收情况，这款2014年的现象级产品的确赚到了不少真金白银。比起无数空头支票的大饼，哪怕只是一款游戏，只要真正赚钱就会在资本市场拥有价值。

游戏股的优劣评判并不复杂，至少对资本市场来说，游戏能够营利是最为关键的。也许财报离普通玩家很远，但通过财报我们能够预期到在不久的将来会有哪种游戏“一大波袭来”。当然如果你爱你的游戏以及它的发行商，你也可以考虑买点它的股票支持一下。P

左 游族做“数值老虎机”游戏还是很有一套的
中 昆仑游戏第一季度手游发布并不理想
右上 《梦幻西游》手游将成网易Q2亮点
右下 虽然《刀塔传奇》身陷诉讼，但中清龙图依然涨停不断









地牢突袭
《Dungeon Raid》

文| 巧克力大侠



这不是一款新游戏，确切地说已经推出好几年了，如今还要写这篇游戏评论介绍，一则弥补一下自己没有第一时间玩到这个游戏的遗憾，二则是希望看过这篇文章却没有玩《地牢突袭》的朋友尽快去玩这个游戏，不再留有遗憾。

既然是“三消”类游戏，总要有要消的东西，不是一般人印象中的华丽夺目的宝石，或者千奇百怪的小动物和花花绿绿的糖果，我们要消除的是剑、盾、血瓶、金币、骷髅怪这样明显带有地城特色的要素。

当然，改变不止这些，和普通“三消”游戏不同的地方在于：普通“三消”游戏三个（或者4、5个）相同的连成横线或者竖线即可自动消除，而《地牢突袭》中三个及以上皆可相连，最多可以把整个画面的物件都连在一起，且不要求是横线或者竖线，斜向45度的折线也可以，只要不间断，但不会自动消除。

我们消除金币，积累到一定数量即可激活商店，购买优质的装备。我们消除盾牌，可以增强角色的防御，达到一定数量可升级装备。我们消除血瓶，可以恢复角色的生命值。既然是地下城，打怪是免不了的，各类骷髅怪就是我们要消灭的对象，把剑和骷髅连在一起消除，当剑的总攻击力大于骷髅的生命值，骷髅就会被消灭，玩家会获得相应的经验值，玩家升级后可以学会各类法术。如果不能及时消灭骷髅，留在场上的骷髅会根据其攻击力，对玩家造成相应的伤害。

规则看起来不难，但玩好不易。玩家初始角色的职业是冒险者，种族是人类，游戏过程中会打出新的职业（共9种），职业一开始都是和种族对应的，比如突击者是半身人，牧师是羊头人等等，满足一定条件后，种族和职业可以混搭使用。每个种族都有自己的种族优势和劣势，如何搭配出更强劲的种族职业搭配，是很让玩家爆脑的过程。玩家升级过程中学习的技能也需仔细挑选，各类战术需仔细验证选择。各类骷髅怪的技能五花八门，让人应接不暇。

这个游戏上手简单，想精通难度极大，可研究探索之处甚多，可重复游戏性极强，各种战术流派层出不穷，有些打法构思让人眼界大开。可玩性高的同时，游戏在其他方面的表现也相当厚道，不强制联网，无内购也没有广告Banner，特别厚道，有木有？再强调一下，这游戏绝对值得一玩，千万不要错过。P

地牢突袭 Dungeon Raid **开发** Alex Kuptsov **发行** Fireflame Games **发售日期** 2011.05 **平台** Android/iOS **售价** 12元人民币

清新、简单、有趣的RPG《Beast Quest》

文 | 小小



这是一款由开发商Miniclip打造的开放世界新作；这是一部由同名小说改编的作品；这是一个关于狩猎、探索、和宝藏的RPG游戏，这，就是《Beast Quest》（中文名追击怪兽），一款简单、清新、有趣的手游。

游戏故事发生在广袤的雪原上，玩家扮演的是一位勇敢的小战士，在雪原上于以“雪人”为首的各种怪物进行搏斗，找到营地和NPC、完成任务以及探索各种各样的宝藏。游戏采用第三人称视角，画风清新可爱。在操作模式上，玩家左手控制人物移动，右手则拉动屏幕进行转向。这样对移动操作上的简化虽然一定程度上减轻了玩家的操作负担，但同时也增加了探索式的难度：玩家只能向着面向的方向进行移动，导致很多情况下难以找到隐藏在角落中的宝箱。玩过WoW的玩家应该都知道，一款类似的游戏如果没有侧移将会是多么蛋疼。

游戏采用半即时制战斗，玩家可以通过连续点击攻击键或者按住蓄力的方式进行攻击，同时在敌人进行攻击时通过举盾防御或闪躲按键来规避伤害。通一次战斗中可以通过护盾来进行防御的次数有限，大多数情况下还是需要找出敌人的攻击节奏，闪避之后进行反击。游戏前期遇见的敌人“狼”，由于攻击动作单一所以很容易就可以无伤通过，而之后遇见的敌人“雪人”则由于拥有多种不同的攻击方式导致玩家很容易失误而被击中。

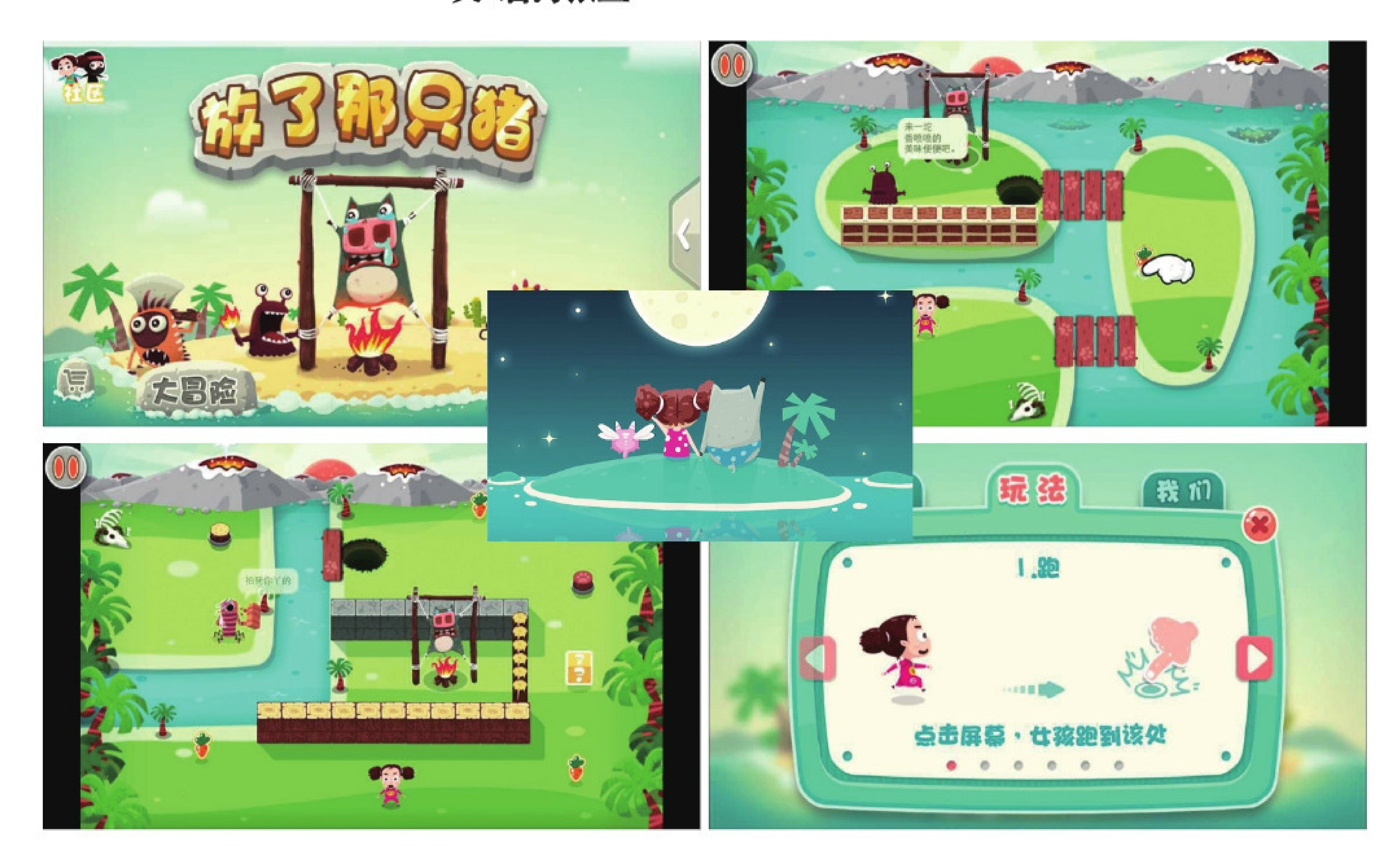
游戏的缺点也较为明显：略显简单。不过毕竟是新游，还有较多的提升空间。游戏中的宝箱掉落的是普通的金钱和钻石；做完任务之后玩家获得的奖励也只是金钱和经验；升级能够获得的提升仅仅是数值上的攻防提升。这样的简单设定让新玩家容易上手，但很难留住想长久游戏的玩家，稍微晚上几个小时就会发现游戏前期留给玩家的美好感觉被略显无聊的探索过程所替代。如果游戏能加入更加丰富的武器、技能系统，再把原有的地图扩大一些，《Beast Quest》还是拥有成为神作的可能性的。

总的来说，《Beast Quest》是一款很不错的轻度RPG游戏，虽然可能和设计者的思路不符，但游戏不错质量的背后却深度不足，也许经过几个版本的改动会好上一些吧。

追击怪兽 Beast Quest **开发** Miniclip SA **发行** Miniclip SA **发售日期** 2015.5.9 **平台** iOS **售价** 免费

《放了那只猪》
国产小清新益智休闲佳作

文| 碧海银鲨



近日，App Store付费榜上的一款名为《放了那只猪》的单机小游戏引起了笔者的注意：

付费榜前十+特色名字+小清新画风

先是其名次一直保持在前十之列（游戏自4月8日上线以来很快便挤进前十并保持至今），然后其名字很容易让人联想到目前手游里“放开那XX”这种格式的命名，而细看其图标，便知其是一款小清新风格的休闲游戏，点开一看，果然在游戏介绍那里写着：这是一款萌萌哒小萝莉勇敢救猪猪的游戏！再往下一看，在游戏特色那里赫然地依次写着：

【重口味】细数游戏中奇葩小怪：吃翔怪、拍砖怪、大嘴怪、长腿怪……

【小清新】数百关小清新画风的关卡、多种神秘有趣地图。

【强迫症】完美三星，隐藏宝藏，金币多多，快感不停！

【收集控】集齐百种小萝莉还有机会获得精美周边！

【女汉子】妹纸新宠，女汉子拯救小猪王子！

这么一来，笔者就大致知道该游戏是个什么样的游戏了（虽然App Store也提供了视频演示，但笔者表示网速太慢看不了视频），结合其美术风格，再从其“重口味”“吃翔怪”就知道它与《保卫萝卜》的定位类似，因为此前也只有《保卫萝卜》敢于将粪便做成炮塔，全因其风格主打萌系受众与女性玩家群体，而《放了那只猪》则直接在游戏介绍中写明其玩法是“女汉子拯救小猪王子”，这更加证实了其采用女性向的题材。

放了那只猪 Let Pig Go **开发** 青瓷数码 **发行** 青瓷数码 **发售日期** 2015.4.16 **平台** Android/iOS **售价** 1元人民币

核心玩法：让怪物掉坑，放了那只猪

《放了那只猪》的核心玩法简洁明了，用游戏介绍的最后一句话来说就是：让怪物掉坑，放了那只猪。在游戏中，玩家们需要操作主角——一只丑萌的小萝莉，或者说是女汉子，在地图上收集萝卜和道具，并通过扔萝卜、卡视野以及各种奇葩走位，引诱怪兽掉进陷阱从而消灭怪兽，救下那只猪。当然，仅仅躲避怪兽而不杀死怪兽也可以通关，只是无法获得三星成就。

游戏的玩法看似简单，但在实际操作中会发现要想玩好还是需要一点反应能力和预知能力的。游戏中的怪兽设定丰富有趣，有的喜欢吃“翔”且智力低下易于诱骗（所谓的吃翔怪），有的动作敏捷且不轻易上当，最有特色的是蜘蛛怪，它即会帮助玩家消灭其他怪兽，同时还会追捕玩家，需要花点心思去对付。

目前的游戏版本提供了“马达加斯加”“进击的巨人”和“千与千寻”三大章节，总计80个关卡。三大篇章各自对应于一部动漫作品，如第二章为“进击的巨人”，在游戏中需要躲避一只巨大的怪兽的追逐。

《兔八哥疯狂城堡》+《间谍鼠》合体？

虽然《放了那只猪》的游戏玩法上很有创意，但笔者仍能感到其与某些曾给笔者留下深刻印象的一些老游戏的相似感，当然并不会完全雷同，虽不保证制作者是受到那些游戏的启发，但正如微积分是由牛顿与莱布尼茨几乎同时独立发明的一样，多年后重新玩到创意相似的游戏的这种感觉总是很奇妙的，我们不妨来对比看看这几款老游戏（依照发行时间排序）：

《兔八哥疯狂城堡》（Bugs Bunny Crazy Castle），最早的一作出现在FC平台，游戏的玩法很简单也很有趣，只需要控制兔子一边要收集爱心或者萝卜，一边还要利用机关门和楼梯来躲避大灰狼，吃完所有的胡萝卜，并消灭大灰狼闯出城堡即可过关。

《间谍鼠》（SPY Mouse）是一款由EA制作的一款以偷奶酪为主题的划线益智游戏，收集奶酪并躲开猫通过终点是游戏的关卡特色。游戏充满了一种独特









上左 仔细看，这根本不是什么蜘蛛怪……
上右 游戏关卡也套用了时下流行的元素
中 还记得《兔八哥疯狂城堡》么？
下 EA的《间谍鼠》是一款偷奶酪为主题的益智游戏

间谍鼠 Spy mouse **开发** EA **发行** EA **发售日期** 2011.12.21 **平台** iOS/Windows Phone/Android **售价** 免费

的间谍潜入风格，避开巡逻的猫咪、被发现后利用各种洞穴和道具来化解猫咪的追击是游戏的玩法特点。

《神偷鲍勃》（Robbery Bob）的主角鲍勃本来在监狱中，结果有一天被人救出，高兴的时候救命恩人提出了要求，去帮忙偷盗，于是神偷就这么出师了，游戏采用俯视视角，虚拟摇杆控制，配乐声效都恰到好处，玩家需要利用自己的智慧不要让人发现，偷到东西，还可以加速快跑，游戏画面粗中带细，讲述被追捕的逃犯在躲避追捕的同时，挨家挨户收刮战利品。游戏过关标准有：不被抓住、偷取的钱财数目、所用时间三个标准。

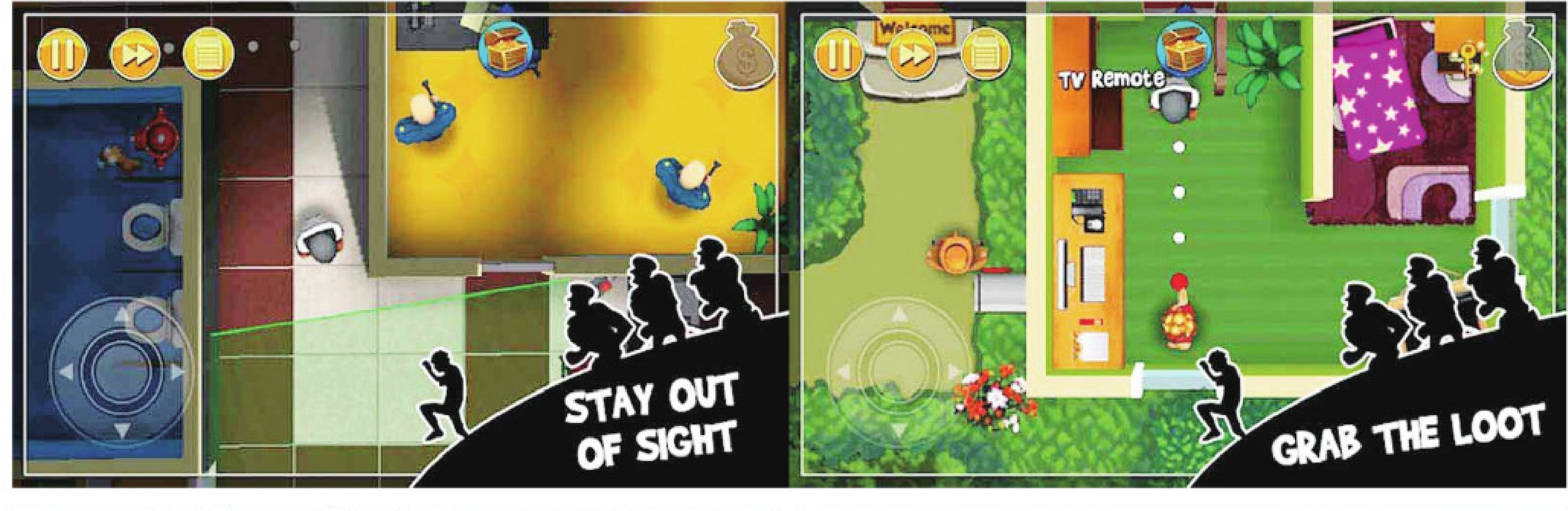
《放了那只猪》与上述三款游戏一样，都需要收集道具，但仍然有着其特色，比如其明确需要消灭怪物，当然手段主要是让怪物掉坑，这点与《兔八哥的疯狂城堡》需要消灭大灰狼是一样的，而《间谍鼠》与《神偷鲍勃》则因为其本身作为潜入式的间谍游戏，因此只需要躲避敌人，并不需要消灭敌人（BOSS关卡除外），因此从某种意义上来说，《放了那只猪》更像是融合了FC经典老游戏《兔八哥疯狂城堡》与近年的手游《间谍鼠》或《神偷鲍勃》玩法特色的一款国产单机休闲佳作。

模仿《保卫萝卜》的商业化与社区化尝试

作为一款单机休闲游戏，《放了那只猪》在付费榜上的下载费用是1元/次，但这款游戏的收入并非依靠这一点，通过查看游戏界面，我们可以发现，该游戏付费点的设置，主要是靠广告、道具购买以及萝莉的解锁。游戏的萝莉收集系统中，玩家可以解锁或购买小萝莉的不同造型，包括阿拉蕾、小丸子、小叮当等动漫人物造型。这样的做法毫无疑问是游戏想通过借这些著名动漫IP的影响力吸引更多地玩家群体。当然，对于非RMB玩家而言，即使不付费，只要不是绝对手残，也会玩得很开心，因为在核心玩法之外，游戏提供可以获得大量奖励的夺宝小游戏和游戏同名漫画。

当然这些商业化的方式我们同样在《保卫萝卜》或《天天酷跑》中已经见识过，如《保卫萝卜》里既有广告，也有道具的购买，不同的是《保卫萝卜》饲养的是宠物，而《放了那只猪》在解锁萝莉方面更像是《天天酷跑》里的各式坐骑。制作人曾对媒体表示，开始做这个产品时是想学习《保卫萝卜》的盈利方式，并没有做很深的付费体系来坑玩家，只是想用更多的关卡，更好的游戏体验留住玩家，增大游戏群体，然后通过广告量作为主要的收入来源。

除了这些商业化的尝试外，游戏中也进行了社区化的尝试，在左上角的社区那里，点开后会看到首页下面有论坛、好友与个人等功能，而在个人那里提供了手机QQ、微信与微博的帐号登录方式，因此有很多玩家的头像都是其在网络上常用即时通讯或社交帐号的头像，而内置论坛的功能既为游戏引入了玩家之间的互动，也增强了游戏的粘性，可见游戏虽然只是一款三个人打造的单机休闲小游戏，但却不能掩盖其社区化的野心。







上 《神偷鲍勃》，与《放了那只猪》同样的潜入元素
下左 一定的收集元素
下右 游戏和各种社交网络的联动

神偷鲍勃 Robbery Bob **开发** Chillingo Ltd **发行** Chillingo Ltd **平台** iOS/Android
售价 免费

《漫威：未来之战》戏里戏外

文 | 介错人



由韩国Netmarble开发的本作严格意义来看漫画粉丝向的作品，游戏与真人电影有一段距离，因此如果说是为复联电影造势，那么这部作品是有欠合格的。不过好在名气摆在那里，依然排到了安卓游戏免费榜的第三名，游戏平均分在4.5以上，如果你也是漫威粉丝或复联粉丝不妨去试试看是不是自己的菜。

游戏背景设定是神盾局剧场尼克福瑞在未来死亡之前发出紧急留言，未来被正体不明的势力入侵而遭到毁灭，神盾局全灭。神盾局局长尼克福瑞在临死前将拯救世界的重任交给平行宇宙的主角，此时神盾局中能找回的英雄只剩下黑寡妇和钢铁侠……

从质量上来看本作当属上乘，尤其是精致的3D角色建模和游戏场景贴图和丰富的角色小动作细节。但手游系统方面创新一直是硬伤，本作系统方面也是乏善可陈，游戏的操作系统类似MOBA和Diablo的俯视跟随视角，战斗系统则介于Diablo和最终幻想核心危机之间——游走和实时战斗，游戏技能很多但缺乏详细介绍，而且游戏场景较小没有太多迂回的空间。每回合战斗流程太短，玩家的操作主要集中在以下方面——角色移动，技能的施放和角色的切换。游戏比较贴心地把游戏设计成两种操作模式——即模拟鼠标的单手操作和模拟手柄玩家迂回和技能释放的双手操作——值得一提的是双手操作中左手摇杆的位置以玩家拇指按下为准，一定程度上弥补了触屏模拟手柄常见的误差。

游戏剧本合计八章、每章8~11节，按照每章5、6分钟的节奏大概两天就能爆机（游戏）不过玩家留言中也有留言抱怨剧情流程太长的情况。游戏分为四个难度，除了初始简单难度外每个都有解锁条件。

至于游戏内购系统跟多数F2P一样——花钱换货币，再用货币换其他货币，用其他货币换装备和精力条。货币分为金币、水晶和徽章（毫无新意），最基本的货币是水晶，而角色升级除了增加基本属性外还可以更换角色服装。

结语：作为配合电影的造势的作品，它的生命周期不会太长。从70多关的设计来看也印证了我的判断。游戏画面精致细节到位，如果你对系统抄袭没有洁癖、或者同类型游戏接触不多而且还是漫威粉丝，不妨试试。

漫威：未来之战 Marvel Future Fight **开发** netmarble **发行** netmarble **发售日期** 2015.04.30 **平台** iOS **售价** 免费

经典永不过时
《伊苏编年史1》iOS移植版初体验

文 | silvershark



《伊苏》系列是日本游戏厂商Falcom旗下的名作，今年即将推出第八款正传作品《伊苏8》。其中《伊苏》一代作品号称〝日式ARPG的鼻祖〞，自1987年6月推出以来一直拥有不错的人气，更被多次重制或移植至不同游戏平台，如早在2000年，PC、PSP平台就推出了1987年发售的《永远的伊苏1》(Ys 1: Ancient Ys Vanished)重制版。

日前，Falcom将《伊苏编年史》(Ys Chronicles 1)交由法国游戏厂商DotEmu公司负责移植至移动平台，并在4月29日正式在iOS与Android平台上架，其中iOS平台中国区售价30人民币。笔者出于对于《伊苏》系列的喜爱，第一时间便下载了游戏进行体验。

手势操作：只需控制方向进行移动与冲撞攻击

《伊苏编年史》iOS版为了适应移动平台的触摸屏控制，在操作上引入了手势操作的方式。由于《伊苏》早期作品的操作系统十分简单，采用冲撞式攻击，也没有引入魔法技能，所以玩家只需要控制亚特鲁的行动方向，让他与怪物亲密接触即可。亚特鲁在与怪物撞击后，会给怪物造成伤害，反过来，怪物同样以彼之道还施彼身，关键是谁撞与谁被撞的问题。如果亚特鲁被怪物撞到掉血后，可以站立在原地不动，人物会自动缓慢地回血。

单指操控：点触式操作，《白猫计划》简化版?

又由于游戏中并没有引入虚拟摇杆的设计，因此玩家可以随意点击屏幕以内的任意地方进行操控，除去几个必要的装备与道具使用需要单独按键外，基本上整个游戏都可以用一根手指来玩

伊苏编年史 开发 – **发行** DotEmu **发售日期** 2015.4.29 **平台** iOS **售价** 30元人民币

了，当然用两根手指也是可以的。虽然《伊苏编年史》仍属于点击触碰的操控方式，但由于其只需要控制方向，不需要体现出操控的力度，所以并没有《白猫计划》里弹性操控的体验，但操作方式上是类似的，在某种程度上可以说是《白猫计划》或者《天天来战》那样的操控方式的简化版。在游戏中，与NPC对话也是只需要将亚特鲁移动到NPC面前，就可以自动与对方进行对话。此外，游戏还将支持玩家利用手柄进行操作。

原版移植：移动平台沿袭了其战斗系统的利弊

在《伊苏》里，与Boss交战时比较需要讲究技巧，注意跑位与躲避Boss技能，这也是ARPG的战斗乐趣所在，只是《伊苏》的这种过于早期的冲撞式动作设计让其操作要求相对于日后的动作游戏而言显得简单了点，也因此从一定程度上变成了数值体验的比拼，亚特鲁每升一级，挑战怪物的难度就会大大下降，这一点既是《伊苏》战斗系统的优点，同时也是弊端。《伊苏编年史》iOS版并没有在系统上做过多的改动，几乎保留了当年PC版本的所有内容，所以这个战斗系统的利弊也都被沿袭到移动平台上。

音画表现：原版基础上的优化，多种方式可选

在画面方面，《伊苏编年史》iOS版虽然延续了之前的复古的像素风格设计，但是开发商还是对游戏的画面进行了优化和改进，类似于游戏当中的菜单都将以高清的形式展现在玩家面前，此外游戏当中还为玩家准备了“Chronicles”和“Original”两种不同的画面模式，而音乐也分为混音、经典、普通等三种不同的音效，可见开发商希望对于不同喜好的玩家在游戏当中都能找到自己喜爱的画面效果和音乐效果。同样地，游戏在难度方面也提供了多达4种方式，再加上两种游戏模式也让本作的可玩性大大增强，一周目可是远远不够的。

最大遗憾：游戏目前并未支持中文

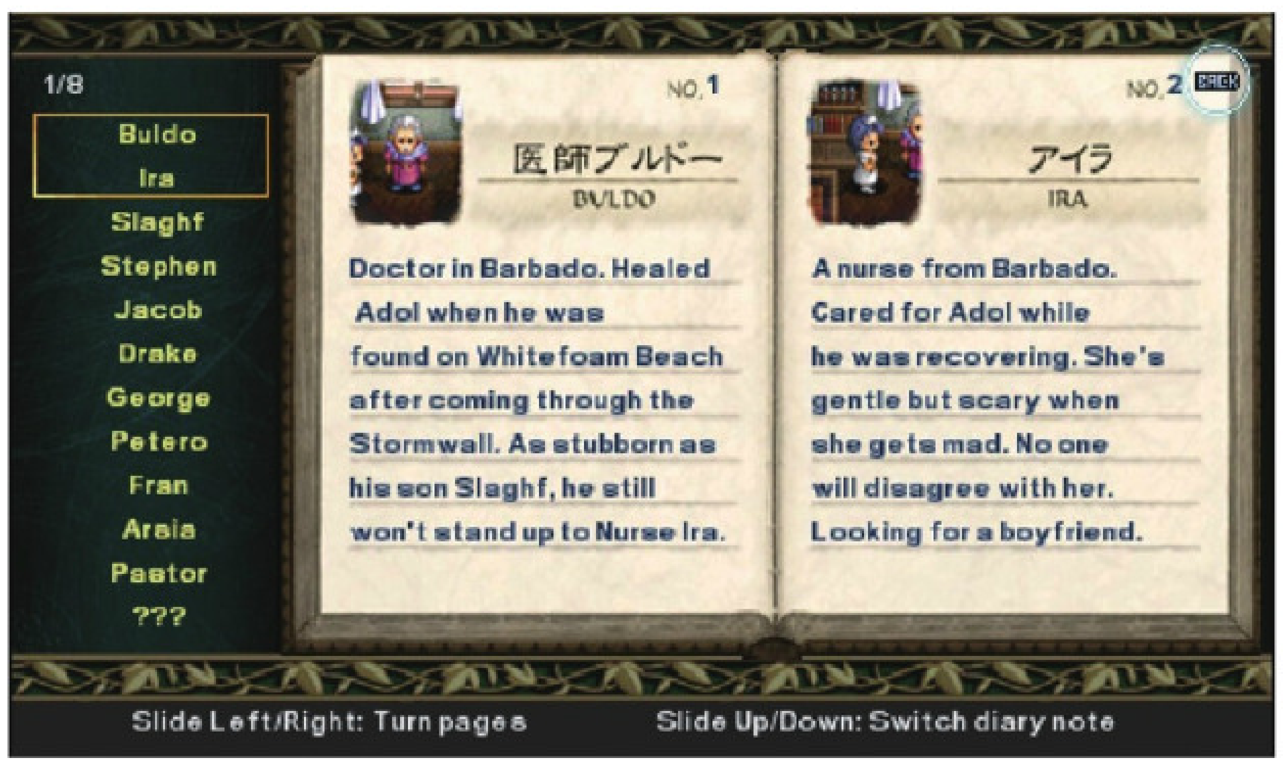
总体来看，游戏还是很好的在移动平台当中对原作进行了很好的还原，如果你是该系列的老玩家了，相信在移动平台上的这款游戏一定也能够体验到原汁原味的经典体验，此外开发商针对移动平台的特点对游戏进行了相关的适配和改进，让玩家可以在移动平台当中也有很好的游戏体验。不过可惜游戏并未支持中文，希望开发商能够在日后的更新当中增加中文语言的支持，让广大中国玩家能更好的体验游戏。

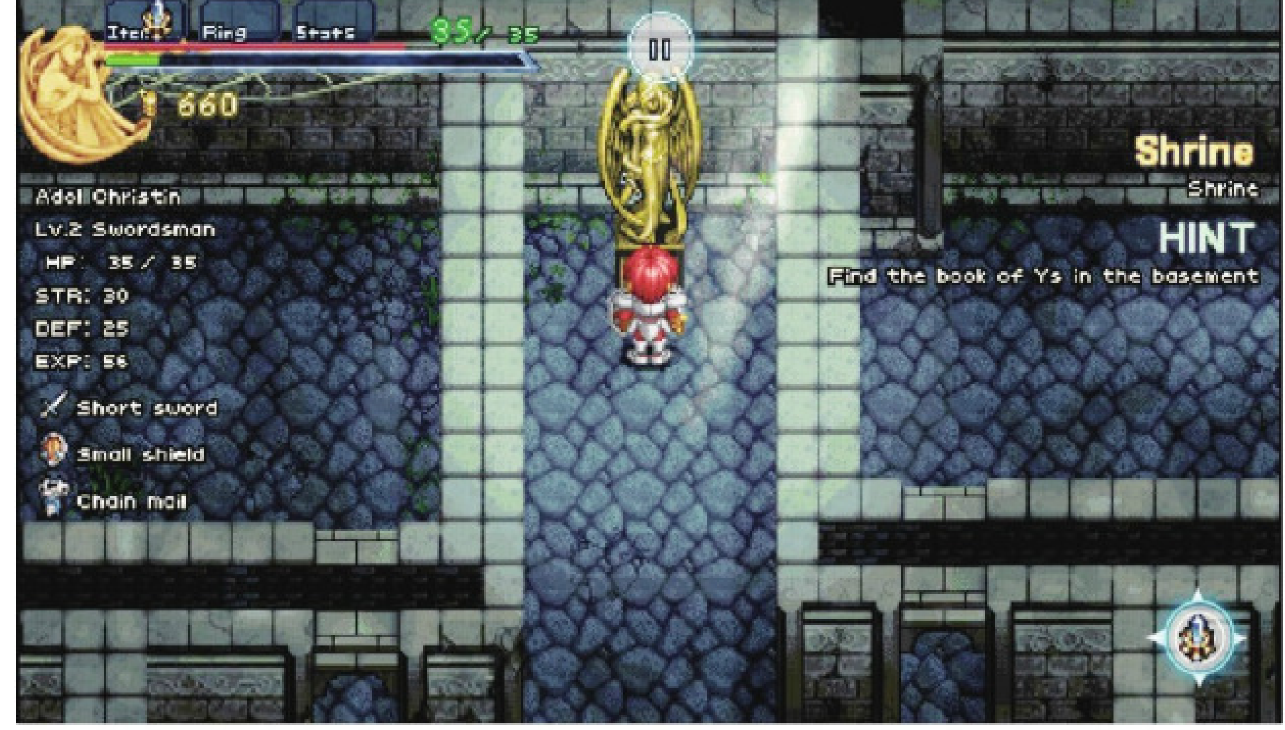
移植手游：虽是炒冷饭，但经典永不过时

由于目前掌机没落，手游兴起，手游所面向的玩家群体数量要比PSP等掌机大上百倍，因此尽管是炒冷饭的作品，但也是无可厚非的，对于很多在手游时代才迷上游戏的新玩家而言，这款拥有28年历史的古老作品的重制移植版依然能拥有足够的吸引力，这就是经典的力量：永不过时。









《魔龙与勇士》
《地下城与勇士》手游版未上线前的替代品

文 | 碧海银鲨



2015年5月7日，打着腾讯第一实时PK格斗手游的旗号的《魔龙与勇士（DNW）》iOS版本正式上线，这已经是腾讯平台上继《天天炫斗》《天天来战》《三国之刃》《横扫西游》《游龙英雄》《七骑士》后的第七款格斗手游，说明格斗手游这一细分市场足够庞大，也很受玩家的欢迎，那么《魔龙与勇士》的表现如何？有什么特色呢？

iOS版成绩突出：《地下城与勇士》手游版未上线前的最佳替代品？

从名字上看，有点模仿于腾讯在PC端的王牌格斗游戏《地下城与勇士（DNF）》之意，但游戏发布后，由于其3D的建模，玩家吐槽得比较多的是其在人设上抄袭了《鬼泣》和《猎天使魔女》等日系动作大作。不管怎么说，这都是一款极为出色的横版格斗手游，爽快的操作，出色的打击感，华丽至极的技能特效，流畅的游戏体验均超出了市面上的格斗手游平均水准，同时新手引导，UI设计都可圈可点。

由于腾讯在3月3日的UP+2015腾讯产品发布会上预告了《地下城与勇士》手游版在今年内即将来临，而在此之前，“手游版的《地下城与勇士》”这样的封号市场上一直只给了《时空猎人》。《时空猎人》在2014年取得了全年流水12.3亿元、DAU最高280万的成绩，还有至今单款游戏单日最高收入5000万元的记录，因此并没有辱没这个外界给予它的称号。不过《时空猎人》的成功与火爆却与腾讯关系不大，腾讯顶多算代理其十几个版本中的一个腾讯版，而《时空猎人》在安卓版的表现要远远优于iOS版，这也成为它的一个弱项。

如今《魔龙与勇士》iOS版上线后的成绩十分给力，在App Store畅销榜上稳居前十，最高排名第

魔龙与勇士 开发 腾讯 **发行** 腾讯 **发售日期** 2015.03 **平台** iOS/Android **售价** 免费

三，成为腾讯系自研产品里表现名列前三的手游，恰好这前三名的自研产品（《全民突击》《全民飞机大战》《魔龙与勇士》）均由光速工作室所打造。因此在《地下城与勇士》手游版未上线之前，同为奇幻题材的《魔龙与勇士》，以其优良的品质完全可以暂时顶替《地下城与勇士》手游版在腾讯系产品中的地位。

游戏最大的创新：大师模式的引入，多一种选择，两种不同的体验

与其他的横版格斗手游相比，《魔龙与勇士》大体上显得都差不多，作为标配的各种格斗游戏中的基础系统，该有的都有了。《魔龙与勇士》稍微突出的是其较为出色的的画面与操作手感，再则就是二段跳、闪避等要素的加入，让其操作对战更具有技巧性，玩法也变得更加丰富。

除此以外，所有的格斗手游都是基础格斗系统加上深挖坑的成长线所组成，比如在《魔龙与勇士》中就有装备、圣物、技能、神器等系统，都需要培养成长，洗练强化，而在具体的PVP玩法上仍然少不了传统的竞技场，而PVE玩法虽然名称各异，如分别叫做星空挑战、巨龙宝藏、经验神庙等，但都是靠刷刷刷，最后依靠刷出来的经验与掉落的装备与材料来提升战斗力，如此每日反复循环，玩家在刷副本的过程中获得直接的爽快感，以及在强化角色提升战斗力的结果中获得极大的满足感。

以上的做法作为格斗手游的标配式玩法系统不是我们要说的重点，因为游戏中有一个最大的亮点是其在19级开放的大师模式。所谓“大师模式”，是在《魔龙与勇士》本身提供的虚拟按键快速释放技能的“快捷模式”之外，进阶而成的一种新操作模式，也就是由A和B两个按键的交替组合操作来释放技能。这个“大师模式”的好处在于，由于单一角色的技能数量较多，如果使用“快捷模式”的话，无法装配使用四个以上的技能，而“大师模式”则允许玩家通过按键组合随时发动任何已习得的技能。

在游戏中，当角色升级至19级的时候，系统会解锁第五个技能。此时，四个预设的快捷按钮便无法保证玩家可以在战斗中随心所欲地使用所有习得过的技能；同时，大师模式解锁，并通过教程引导玩家进行熟悉，在完成教程后游戏支持两种模式的切换，换言之就是玩家可以自由选择两种操作模式，这一改变让游戏顿时多了一种操作模式的选择，可以让玩家获得另一种不同的游戏体验，甚至可以认为大师模式的引入让一款游戏有了可以玩两款游戏的感觉。

高逼格的大师模式：AB键组合、支持搓招、向主机动作游戏靠拢

从《时空猎人》诞生到如今，以快捷键释放技能似乎已经成为横版动作手游中一种近乎标准化的设计，甚至不仅是横版格斗手游，包括3D的ARPG，如《天龙八部3D》等，都采用了这种简化版的操作，让玩家设置好技能按键之后，遇怪即放，哪个技能不在CD时间便按哪个，整个游戏操作变得很无脑很没有技术含量，这也是尽管格斗手游



上 游戏名字《魔龙与勇士》的由来
左下 游戏中的女角色，带着些许“贝姐”的风采
右下 男主角……是不是太像《鬼泣》里的维吉尔了





市场潜力巨大，但一直因为缺乏操作性而难以吸引其他平台上的核心格斗高玩的原因。

《魔龙与勇士》中的“大师模式”在某种程度上则是对这种墨守成规的操作模式的一次突破，但手游平台上类似的创新并非是《魔龙与勇士》来开启，在此之前，完美世界的《笑傲江湖3D》便做出了尝试，通过“攻、冲、挑、破”来施展不同的武功招式，配合摇杆来达到不同的连招。《笑傲江湖3D》以“主机级手游大作”的噱头来宣传，不过由于各种其他原因，游戏所取得的成绩未达预期，不过在讲究操作技巧的核心玩家中获得不错的口碑。后来腾讯代理的《横扫西游》也引入了经典的摇杆加按键操作系统，追求的是如传统2D格斗游戏的连招操作快感，不过它是页游《功夫西游》移植手游的产品，在画面等硬指标方面还有待加强。

《魔龙与勇士》的“大师模式”与上述两款产品的最大区别在于其只采用了A和B两个按键组合释放技能的设计，这在感觉上很容易让人联想到过去一些主机动作游戏中的类似设计，例如《忍者龙剑传》《死或生》《鬼泣》等，都是利用两个按键的组合（有些符号是□和△，有些是A和B）进行发大招，包括光荣的“无双”系列也是采用的这种设计，通常表现为若干次普通攻击后衔接一次特殊攻击的组合方式。这样的设计之前被大量运用在3D的动作和格斗游戏中，因为3D游戏中摇杆只是用来进行移动的，不需要用来配合搓招。

这种设计被运用在2D的横版动作手游中，可以用来解决虚拟按键数量不足导致可操作技能数量受限制的缺陷，比如在快捷模式下，《魔龙与勇士》最多只能释放4个技能，但目前游戏中可以学习到的技能就有8个之多，未来还可能开放更多数量的技能，但不论角色学习了多少个，玩家都只能最多从中选择4个来使用，即使后面所学的技能更为高级，对于追求完美的玩家来说是不可容忍的，何况如果后学的技能永远比早先学的技能强的话，这个游戏的操作技巧性也就可想而知是很低下的。

如今引入了大师模式以AB按键出招，正如计算机运用的二进制一样，不论主角学习了多少个技能，所有的技能都可以通过A与B这两个按键来进行编码组合，玩家所要做的就是记住并熟悉这种组合按键。其实只要练得多了，脑子里自然而然地会条件反射般地使出来，正所谓熟能生巧，完全不需要花费脑力去记忆。可以说，大师模式的AB键组合出招设计的引入，不仅可以增加动作性，在感觉上让产品素质本来就不错的《魔龙与勇士》又上了一个台阶，更重要的是它在游戏中可以唤起主机平台3D动作游戏玩家的印象和记忆，在客观上提升了游戏的逼格。

不过由于只需要两个按键进行组合操作便可以出招，而且各个技能之间还存在CD时间，所以玩家在战斗中会不可避免地出现一种情况，那就是：即使是胡乱按，也可以碰巧释放技能，这使得出招的技术含量大大降低，当然本身还是要高过普通的快捷模式的快捷键释放技能的，所以这也是开发团队未将大师模式作为游戏的唯一的操作模式，仍然采用了当前横版格斗手游主流的快捷键释放技能模式，而只是作为一种差异化的补充模式，但毕竟多了这么一种选择，让玩家增加了另一种的游戏体验，这绝对是一个大大的加分项。单从这一点来说，《魔龙与勇士》就有它值得去玩的理由，甚至可以当作是《地下城与勇士》手游上线前的最佳替代品。P









左上 新系统，每场战斗只能释放一次的神器技能
右上 在大师模式下玩家可以通过AB键来“搓”出不同的技能
左下 不同的技能出招表
右下 游戏所追求的仍然是连击爽快感以及操作成就感

快到碗里来
《Trickie Cookie》

文 | 巧克力大侠



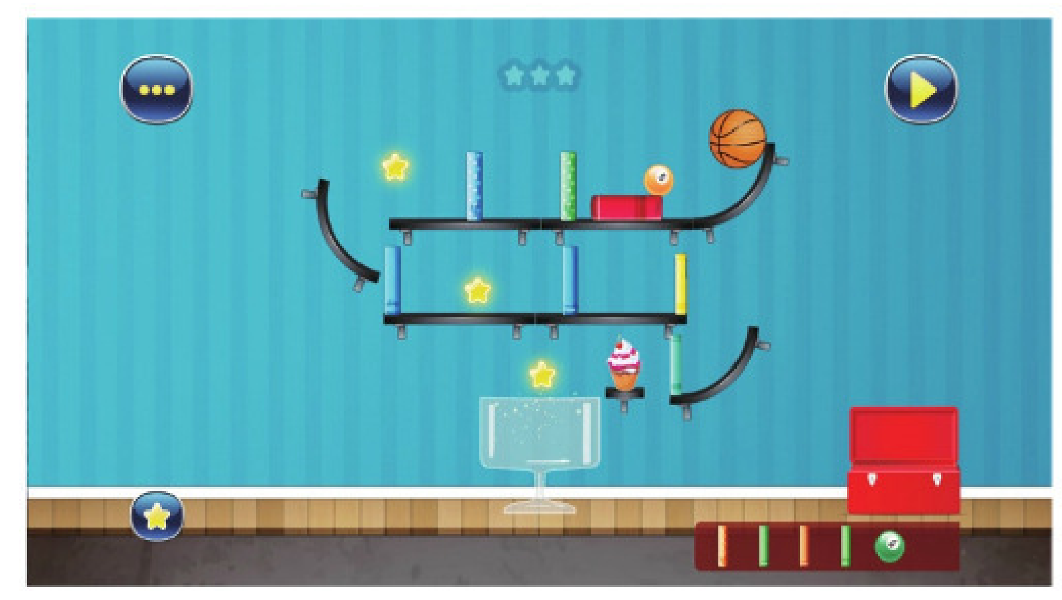
快到碗里来，你才到碗里来呢。这次我们要弄到碗里的不是M&M巧克力豆，而是可爱小甜点（Trickie Cookie）。是的，我们现在要做的，就是通过重重阻碍，将美味的蛋糕送入近在咫尺（却也是远在天涯）的碗里。

近在咫尺？远在天涯？事实就是如此，蛋糕确实就在碗边上，但要把它弄到碗里，当真也不容易。游戏中，有一条尚未架设完成的轨道，轨道的末端放着可口的蛋糕，只要轻轻一碰，蛋糕就会掉到下边的碗里，不过蛋糕可不是用手碰。轨道的起始端有一颗台球（也可能是篮球或者其他什么的），让它顺着轨道滚下去碰蛋糕就可以了。玩家要做的就是将尚未架设完成的轨道清通理顺，因为台球滚动的过程完全符合基本的物理规律，不要臆想着它飞出你脑补的诡异弧线呀，通路不畅通的话，台球就不知道会卡在哪或者是滚到什么地方去了。

游戏过程分两步进行，首先是架设轨道，游戏里提供工具箱，里面有若干杂七杂八的辅助工具，玩家需要观察并放置这些辅助工具，很多时候还要调整角度以便使通路流畅，也许放置位置的小小差异，就能让整个格局发生翻天覆地的变化。一切就绪后，点击右上的“开始”按钮，就可以观看台球滚动的过程，是不是如你所愿的将蛋糕碰到碗里了呢？

另外，每个关卡中都挂有三颗星星，台球滚到过程中碰到它们可以提升通关评价，从另一个层面来说，这些星星的位置也在无形之中为玩家提供了一些指引。

游戏的难度不低，尤其是靠后的关卡，感觉非常爆脑，不过游戏提供了提示功能，要靠上文提到的星星来兑换，实在是无法完成就看看提示吧，不丢人！



左 右下工具箱里的辅助工具，原则上必须都用上，才可能理顺通路

Trickie Cookie 可爱小甜点 **开发** Doozy Entertainment **发行** – **发售日期** 2014.8 **平台** iOS/Android **售价** 免费

本土IP大跃进

商业开发的背后是缺乏营养的虚伪价值



文丨酱油

2015年，无论是电视节目还是游戏娱乐，IP这一词迅速进入大众视野。就拿手游行业来说，巨头纷纷抢占优质IP进行市场肃清，中小型开发团队几乎难以生存。例如腾讯发行的《仙剑奇侠传》手游版，老实说这款产品在如今看来明显是两三年前的产物，核心机制完全是《我叫MT》换皮版。可是凭借IP+微信的王道组合，愣是将山寨货推成S级手游产品，上线当天轻松斩获苹果APP免费畅销榜第一位，截止今日这款游戏依旧有着强劲的生命力，徘徊在苹果畅销榜单前五名左右位置。可见国内如今消费者对于产品的信任程度与IP认知度有莫大的关联。如果说今后IP是市场买单的必要筹码，那么如何让筹码变得更有价值，势必是今后国内手游乃至整个娱乐文化发展的重要课题。

视频节目抢占游戏市场为时尚早

我们不妨先来从视频节目领域切入，湖南卫视播出的《爸爸去哪儿》以家庭文化为出发点，明星作主角实现本土商业化的包装，成功打造出一档老少皆宜的亲子户外真人秀节目。其中爱奇艺以接近2亿的价格购买了2014年湖南卫视《爸爸去哪儿》第二季、《快乐大本营》《天天向上》《百变大咖秀》《我们约会吧》5档综艺节目网络独播版权，湖南卫视仅靠版权就能够从爱奇艺手中获得2亿的收入。此后《爸爸去哪儿》登上大荧幕，更是以极低的成本轻松斩获7亿票房，《爸爸去哪儿》作为电视节目，已经成功将品牌价值扩散到多个领域，成为电视节目商业转型的成功案例。但这真的可以将这枚旗帜插到游戏领域吗？

《爸爸去哪儿2》这款同名游戏再一次为行业做了标本，从游戏上线近一个月生命周期中，庞大的用户群并没有带来丰厚的收益。从数据上来看，这就像是空有一片果园和农民，却很难看到开花结果。

IP火爆钓用户尽管在院线屡试不爽，可如何打破游戏领域的消费门槛则很难看到良计。

从二次元看本土软文化的鸡肋

当然，电视节目与游戏本身就存在强大的用户差异。倒是动漫领域和游戏用户的有着高度重合，并且在国内的口碑可以说是同为天涯沦落人，屌丝何苦为难屌丝的局面。这也造成国产品牌衍生出强大的苦情经济，为开发者提供了新的IP土壤（苦情为毛都可以搞经济）。

前者有《崩坏学园》这样为宅文化所打造的ACT，后者有《秦时明月》这样借动画热播所诞生的RPG。两款产品无论是在商业还是口碑上都称不上失败，用户和媒体更是对《崩坏学园》这样重度宅文化的作品几次夸赞。不管是日系原创也好，借助武侠情怀IP也罢。他们都有着一个共同的特点：产品生命期不长，很难出现像《我叫MT》《天天酷跑》《刀塔传奇》这样的现象级游戏。不论产品好坏，单以品牌来讲，造成这样的原因有两点：一是重度二次元用户群难以支撑足够大的用户量，二是IP热度不够稳定。比如WoW和DOTA能火十年，但二次元领域除了日本民工漫以外，谁还有这样的底气呢。而那些作品的版权费如今已是200W保底，这样的门槛也很难推动国内厂商将更多的精力去投入到品质上。

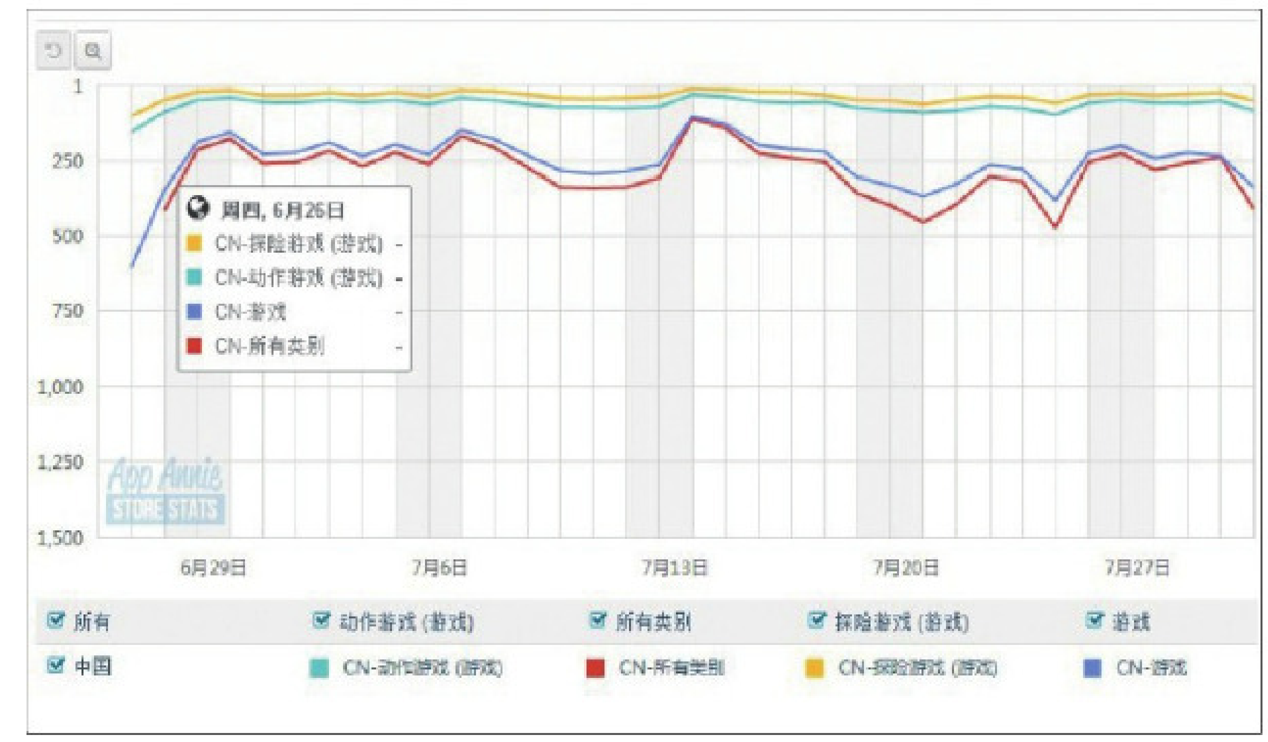
我并没有特意指责国内做游戏就是不负责。这仅仅是全球经济萧条的大环境下，国内外企业都必须要慎重考虑的事情。况且海外品牌并非不可一世难以撼动。曾几何时，当我们用着诺基亚四处炫耀的时候，我们在骂国产手机是傻逼；曾几何时，当我们用着iPhone4四处炫耀的时候，我们在骂国产手机是傻逼。但谁曾想到只不过5年时间，小米、华为、魅族就利用本地化优势建造起了坚固的商业堡垒。多款海外知名品牌在价格的不利因素中纷纷败阵而逃。然而为何强龙不压地头蛇的道理就是迟迟难以复制到游戏行业中呢？

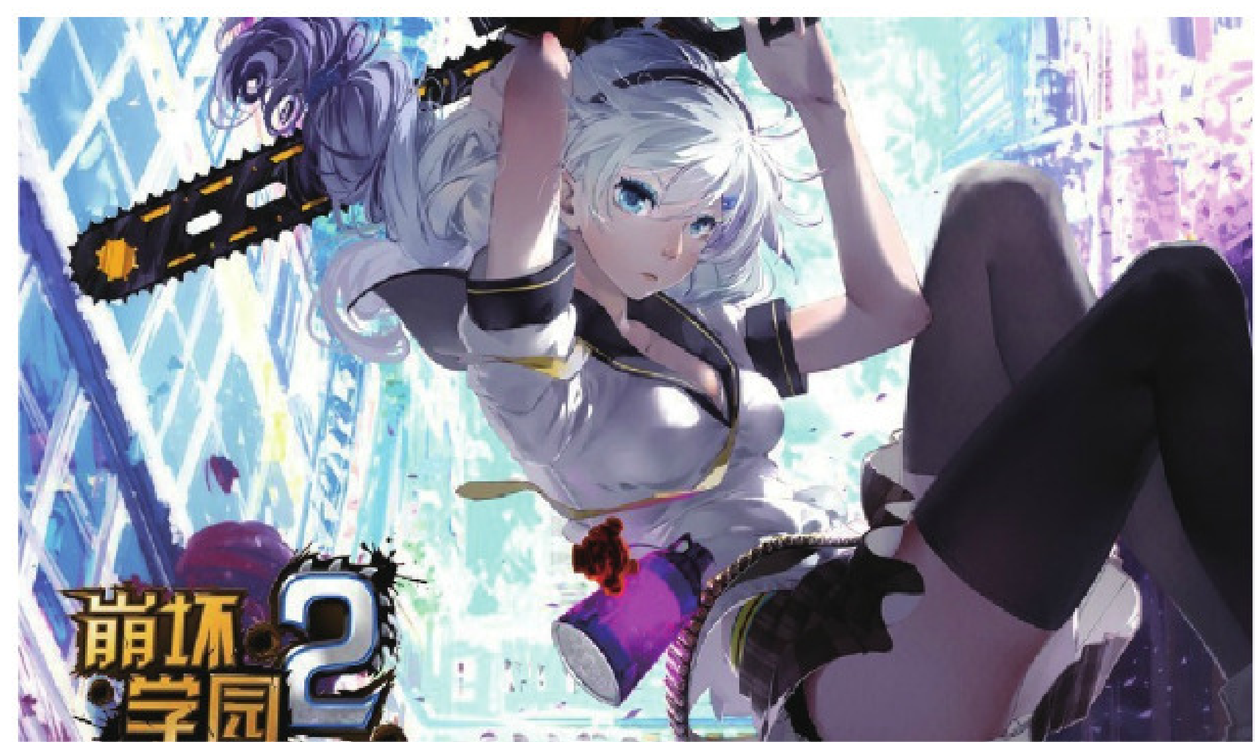
海外IP概念模式需要借鉴

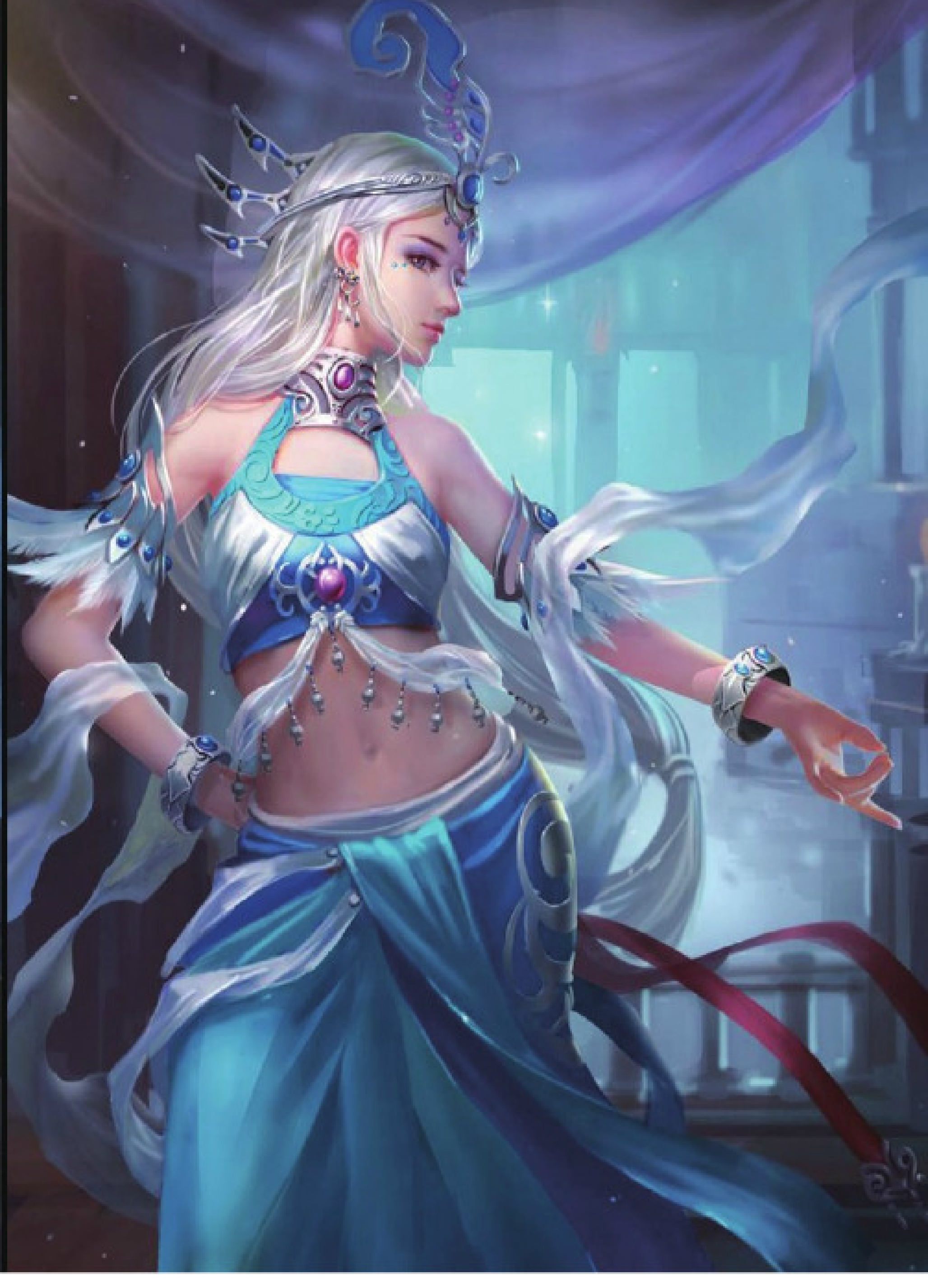
国内之所以面临这样的尴尬，归根结底还是把游戏IP当做传统产品来做。游戏与那些电子产品不同的是，更加需要用户与创作思想的共鸣，这才是IP价值的核心部分。长期自恋于产业化的虚荣无异于竭泽而渔。

更为甚者，将脍炙人口的关键字作为IP进行量产打造，例如“天天XXX”“全民XXX”实在违背IP核心之道。前漫威主画师，现Black Dragon创始人Walter McDaniel一针见血的指出：“真正的IP是可以永久存活的。中国目前的IP不能叫做IP，只能叫品牌。品牌有生命周期，到了一定时间会死亡，但IP不会。真正的IP是无形的，这种东西藏得很深。”

我们不妨想想，漫威为打造多名英雄所倾入的精力大多源自角色的魅力和世界观的丰满。而国内还停留在提高游戏名气身价的水平，做的还是品牌并非







上左：《爸爸去哪儿2》的表现成绩

上右：二次元拯救世界这一句口号，打动了不少国内玩家

下：凭借动画热播的影响力，《秦时明月》在游戏领域内也获得过不错的口碑

IP。

我们拿SE的看家大作《王国之心》举例。这款产品结合着迪斯尼和SE自家英雄角色一起构建了独一无二的梦幻世界。表面上看，东西方黄金IP的组合，就像是两家贵族之间的联姻，吸金潜力无可限量。然而，凡是玩过这款作品的玩家都会惊讶于这些熟知的角色——米老鼠、白雪公主不过都是匆匆过客，游戏魅力的核心是真正构建了一个庞大深邃的世界观，以及看一眼就能印象深刻的核心角色。这些潜在价值靠的不是所谓的渠道为王，用户为王，各种为王，而是真切的文学艺术之美。令人着迷的世界和未知的角色命运令玩家一次次为游戏的最新消息而不断追逐。

从2000年到2015年，在这15年的游戏岁月中，《王国之心》仅仅推出两部正统续作，不过全球依旧在翘首以盼等待《王国之心3》的到来。在这个期间《最终幻想》推出了四款续作，“仙剑”推出四款续作，《古剑奇谭》推出两款续作。《王国之心》远远低于其他产品的发行速度，却仍然保持着强大的市场期待和粉丝经济。这也进一步验证Walter McDaniel所说的，“真正的IP是可以永久存活的。”

对于游戏产品来说，创造优质IP的方法有很多。有着32年不老神话的《超级马里奥》，体现出同行难以复制的经验手腕。从FC时代算起到如今手机都可以跑虚幻3引擎的时代，如果将这历史的每一页写上一款游戏，《超级马里奥》都可以是每个时代优秀作品的代表。任天堂领军人物之一宫本茂在接受有关游戏研发方面的采访时表示：“自我们首次创造了马里奥以来，人们就一直把它和米老鼠对比，我始终都会说，米老鼠几乎在每次动画的变革中都有所变化，从一开始，我就希望马里奥是数字世界的角色，所以在每次数字革命中，马里奥也都会发生一些变化。”

所以不要说推广策略+高品质产品+文化底蕴可以坐稳泰山。传统IP如何迎接下一个时代这是任天堂始终呕心沥血去解决的命题。科技专栏的作者马丁曾经这样写道：“中国文化产业的重启，名义上可以追溯到这两年IP商业模式的引入中国，但残酷的是，目前的IP商业并没有真正成为支撑文化产业的基石。”如果再不认真正视IP核心价值，恐怕我们人傻钱多的头衔永远不会摘掉。

铸就精品IP但愿有一天不是资本的口号，而是真正作为优质IP天生的骄傲。







上左：王国之心的成功绝非表象

上右：为了回馈众多粉丝玩家而推出的《王国之心HD2.5合集》将前两部游戏最好的版本结合起来，让玩家们在长时间等待《王国之心3》的期间能够获得一个不错的消遣

下：随着时间的推移，马里奥和他的伙伴们也在发生着一些变化



5月网游测试列表

名称	状态	开发	运营	测试时间
敦煌	内测	阳光游戏	阳光游戏	2015年5月2日
星际战甲	首测	Digital Extremes	搜狐畅游	2015年5月7日
神器传说	内测	磁力线上	顺网科技	2015年5月8日
地城英雄	封测	Eyasoft	家游网络	2015年5月8日
突击英雄	内测	网易	网易	2015年5月8日
天空之城	内测	极光互动	极光互动	2015年5月12日
热血沙尘	内测	成都酷嘟嘟	成都酷嘟嘟	2015年5月13日
怒三国	公测	中青宝	中青宝	2015年5月15日
星战佣兵OL	封测	台湾乐升	使徒网络	2015年5月15日
疾风之刃	公测	Allm	腾讯	2015年5月15日
海战世界	不限号测试	冰动娱乐	搜狐畅游	2015年5月15日
聊斋Q传	公测	杭州傲天	自由网络	2015年5月16日
刀锋三国	热战测试	天赐无双	天赐无双	2015年5月16日
风暴英雄	公测	暴雪	网易	2015年5月20日
真古龙群侠传	觉醒内测	智乐堂	卓易通	2015年5月21日
西楚霸王	逐鹿封测	网易	网易	2015年5月21日
天谕	半开放测试	网易	网易	2015年5月22日
全职大师	双生首测	NCsoft	腾讯	2015年5月26日
机动战士敢达OL	公测	BANDAI	久游	2015年5月27日
天涯明月刀	不删档测试	腾讯	腾讯	2015年5月28日



月评

5月的网游测试保持了4月的热度，总体测试游戏的数量还是比较多的，不过也有一些常年混迹榜单的角色再次混了进来。客户端游戏发展到现在，似乎越来越不需要所谓的榜单。越来越多的网游用户已经被黏在几款依然有人气的游戏之中，比如“魔兽”“西游”或是腾讯的那一系列游戏。随着中国人口红利的逐渐消失，比起手游来相对高端的客户端游戏获取新用户的方式正在发生改变。面向特定人群进行营销推广将是未来的方向，而测试排名已显得不再重要。

因为客户端游戏的这种变化，所以自2015年之后新上线的游戏在定位上也发生了许多变化。一种是走传统端游的路线，力求全面营造一个虚拟世界，通过在游戏中的角色扮演吸引玩家，打造用户黏性，比如《天谕》《真古龙群侠传》等。而更多的游戏走向类型化专精的角度，以玩法类型吸引玩家，比如《海战世界》《星际战甲》等游戏。在类型化游戏中，测试最多的当属类MOBA类游戏，已经运营《英雄联盟》很久的腾讯也推出了新作《全职大师》，可见MOBA这块市场依然是今年各家争夺最为激烈的。



▲腾讯代理的《全职大师》很像一个升级版的《英雄联盟》

6

开发 冰动娱乐 运营 搜狐畅游 状态 内测

海战世界

在有限的市场里争抢资源，赶在热门作品之前推出产品，不知道是先下手为强还是为他人探地雷。



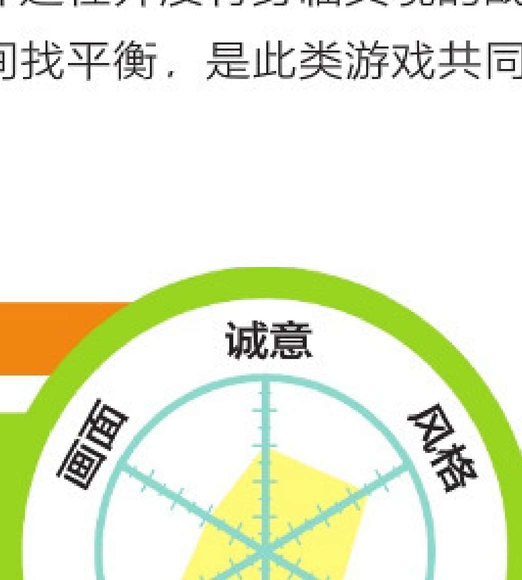
本作不顾自身品质一定要赶在《战舰世界》之前开测，意思已经很明确。进入游戏就可以感受到，游戏从准备界面、舰船资料到科技树，都有一股浓浓的《坦克世界》既视感。战舰的分类方式（驱逐、巡洋、战列、航母、潜艇）与游戏打法则是《战舰世界》的翻版。游戏战斗画面只能说不过不失，防空、鱼雷、舰船爆炸等场面表现都比较普通。由于海战交战距离比较远，所以整个战斗过程并没有身临其境的战斗爽快感。如何在真实与娱乐之间找平衡，是此类游戏共同的问题。

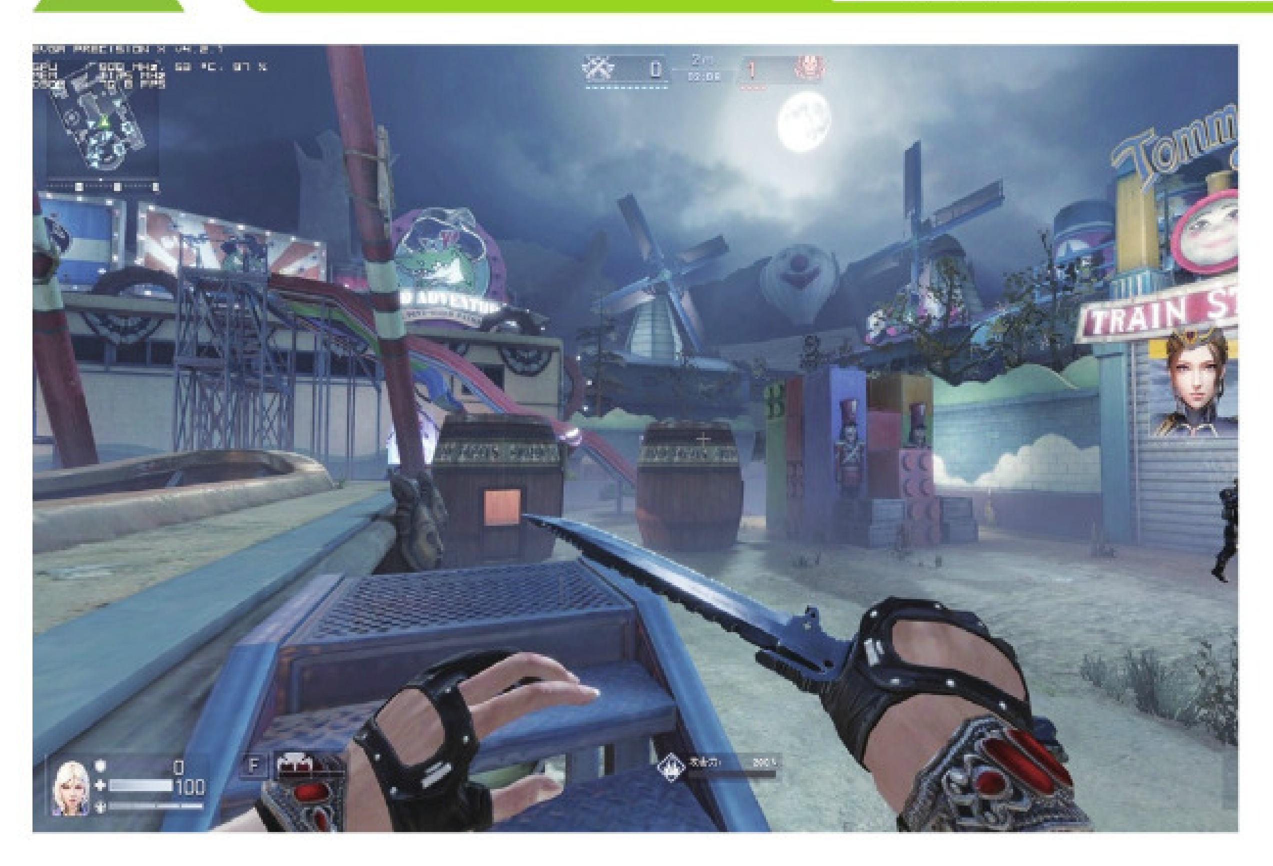
6

开发 网易 运营 网易 状态 开放测试

突击英雄

网易FPS，透露着一种强行而为的“平衡感”，在这种平衡面前死无论多少次都不会再有感觉。





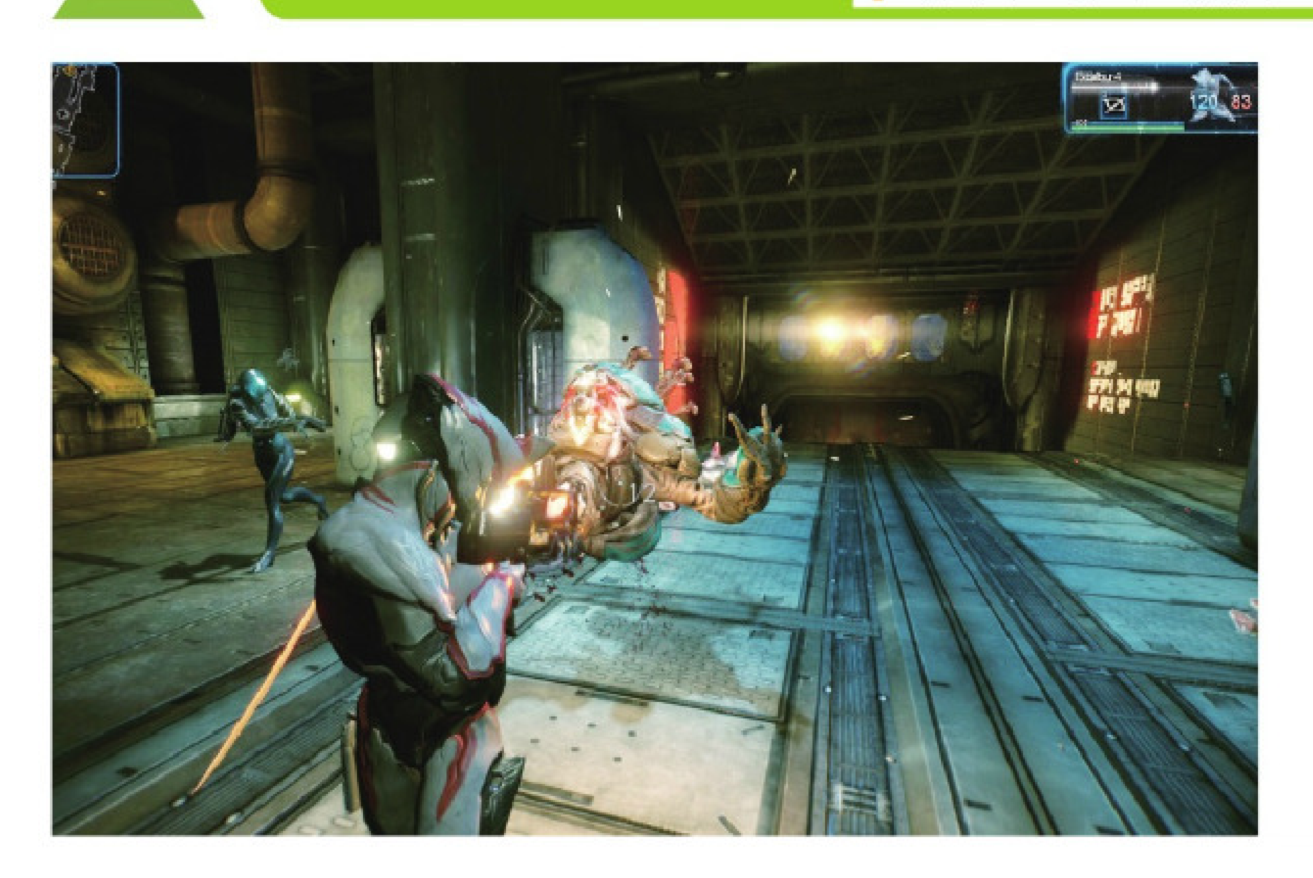
这是一款强调竞技对战的FPS游戏。游戏最大的特色就是在CF模式的基础上加入了“战略技能”，像是一个《军团要塞2》的战略升级版。不同的角色会有不同的技能，比如战术导弹轰炸、隐形、无敌、加强火力等等。不同的技能对应不同的角色，而这些角色当然都不是免费获得的。技能的加入让一场互相拉锯逐渐积累胜负的战斗变得更不确定，甚至有机会出现逆转，游戏的娱乐性在此得到加强。但游戏那为了“照顾全国网吧”而粗糙不堪的画面的确让体验打了折扣。

7

开发 Digital Extremes 运营 搜狐畅游 状态 封测

星际战甲

非锁定的第三人称射击游戏在中国一直没有特别流行开来，不知道本作能否打破这个魔咒。



这是一款将射击与动作元素结合到一起的MMORPG。比起CF的模式，它有一个更为开放的大世界，而不是通过开房间互刷人头作为主要娱乐方式。游戏将射击与动作游戏比较好地结合起来，玩家拥有的“技能”可以弥补射击战斗对技术的纯粹要求，也加深了游戏的娱乐性。只有了解不同职业的技能特性才能在游戏中得心应手。需要指出的是，同类的第三人称射击游戏在国内还没有取得成功的先例。对于已经习惯快餐的中国玩家来说，恐怕没有耐心去研究这样一个系统。



观点

走上“手游大厂”的道路，传统厂商的老经验还有用吗？

文 | isblue

在任天堂这座日本最具标志性的游戏堡垒也被诱人的手游市场攻陷之后，5月中旬日本最后的主机厂商KONAMI也终于不再遮遮掩掩，宣布进军手游。自此“手游大厂”这个原本用于讥讽的词语成为了日系游戏厂商的一个客观写照。这个趋势不止发生在日本，中国的传统游戏巨头们也早在2015年纷纷转变为手游大厂。以搜狐畅游为例，畅游于4月底发布了截至2015年Q1未经审计财报。财报显示畅游第一季度总营收2.09亿美元，利润5200万美元，其中《天龙八部3D》手游的强势表现推动收入增高，而去年的现在畅游还处于亏损深渊之中。

可以看到《天龙八部3D》的手游营收依然是畅游收入主要来源。5月，畅游又推出了新作手游《大唐双龙传》，可见其依然在手游方面继续投入。除了畅游之外，网易的《梦幻西游》，盛大与腾讯合作的《热血传奇》等手游版先后上线，金山的“剑网3”手游也已经整装待发，一场客户端向移动端的大迁徙正在酝酿成型。

2015年，中国与日本厂商都坚定地走在手游大厂的道路上，然而有趣的是，两国厂商走路的姿势并不一样，或者说，有人故作优雅而有人吃相难看。而在难看的吃相背后，体现的正是两国游戏厂商们不同的积淀。

日本厂商转战手游，拥有两大法宝，那就是深厚积累的制作经验与脍炙人口的品牌人物，比如马里奥、索尼克、但丁等角色形象，以及这些角色身后特色各异的世界观。将这些主机上的经典系列搬上移动平台对日厂来说驾轻就熟，就像他们以前把街机游戏搬到家用机上一样。另一方面一线日厂大都拥有丰富的开发经验，制作人先后下海做手游，在美术风格、游戏系统、音效配乐等各方面都让游戏拥有了华丽的外表。在这个凡事看脸的时代，有时候UI设计就能决定一款游戏的成败，在这方面日厂无疑拥有先天的优势。以上两点是日本传统厂商进军游戏圈与纯手游厂商竞争的砝码，而中国的传统厂商却没有那么多优势。

对于国产游戏巨头来说，对国内市场十几年的经营并没有让他们培养出玩家的忠诚度。多少年过去，仍有不少玩家只知有《传奇》《奇迹MU》而不知有盛大、九城运营，只知有DNF、CF、LOL而不知有腾讯运营。这是由国内厂商的运营商性质决定的，大量的非原创游戏让玩家并没有对我们的代理厂商留下多少感情，相反，网络的延迟、版本的滞后、外挂的泛滥等因素反而让玩家们对运营商怨声载道。缺乏优质的原创作品一直都是中国游戏巨头之痛，有的厂商赚钱之后收购海外开发商，但这并没有改变玩家的态度，即使《传奇》《英雄联盟》的东家已经是中国厂商，但在玩家眼中，月亮依然是外国的圆。

十几年的代理游戏让国内运营商几乎没有积累下什么产品，掌握最好的是渠道、运营、推广等技能。而这些技能在手游这个规则不同的市场上却没有太大用武之地，盛大运营《百万亚瑟王》就是一例。盛大利用成熟的运营经验将手游《百万亚瑟王》打造成家喻户晓的标杆产品，但这款手游并没有为盛大带来如《传奇》般巨大而稳定的收益。这是一款手游的生命周期决定的，而非盛大运营不利。

《天龙八部3D》与《梦幻西游》手游版的成功则说明，留给国内端游厂商的最大财富不是运营经验，而是厂商自研的原创游戏。原创游戏的研发经验让厂商开发手游驾轻就熟而无需外包，原创游戏的运营经验让厂商了解自己游戏的用户需求，从而在同名手游立项时就做到有的放矢，成功地完成用户从PC端向移动端的迁徙。这个胜利的果实，是那些只做代理的端游厂商无福享受的。

当十年前代理厂商们笑看原创者步履维艰地研发原创游戏时，肯定没有想到原创者的收获是在十年后的一个新时代。代理者们没有看到历史，当年街机衰落而家用机兴起时，不也发生过类似的一幕吗？笑到最后的往往是拥有原创能力的厂商。自主原创从现在开始依然不晚，腾讯已经意识到这点并付诸实践，而现在没有认识到这点的那些手游代理商们，终将在下一次的业界浪潮中覆灭。P



▲《实况俱乐部》成为KONAMI进军中国市场的敲门砖，由网易开发

记《英雄联盟》的阿喀琉斯之踵

文 | 何北航

要说《英雄联盟》是现在中国电子竞技游戏NO.1，恐怕没有谁会怀疑。得益于《英雄联盟》用户数和ARPU的强劲增长，在2014年第四季度，腾讯网游部门收入增长41%至人民币119.64亿元，其成功有目共睹。

《英雄联盟》的辉煌王朝看上去还会继续持续，现在的《DotA2》和《超神英雄》也无力撼动其统治地位。但曾经的霸主DotA也曾如日中天，最终也不得不在唏嘘声中悲壮退位。那么《英雄联盟》会不会重演英雄迟暮一幕，本文尝试从几个角度分析《英雄联盟》存在的一些问题，为《英雄联盟》的制作公司Riot敲敲警钟，并为其他MOBA游戏设计者提供一些参考建议。

上手门槛逐渐提高

《英雄联盟》初期是以上手门槛低抢走了一大批曾经的DotA玩家，比如取消了DotA著名的“反补”系统、简化防御塔的仇恨机制、减少物品的主动效果，这一系列的设计降低了对新手的技术要求。但是随着新英雄的不断推出，英雄的技能越来越复杂，非指向性技能越来越多，上手门槛也越来越高。以前这个现象还不甚明显，因为玩家还可以使用操作难度低的英雄。但随着老英雄的不断重做，原来操作难度低的英雄摇身一变，成为了手残党过去的美好回忆……深渊巨口、时光老人和邪恶小法师的Q技能都成了非指向性，众星之子的Q和大发明家的W也从自释放技能成了使用难度颇高的非指向性技能，而原来非指向性技能就很多的泽拉斯，唯一的指向性技能被取消，大招射程增加，技能的延迟增加，这一系列的改动思路其实很清晰：降低技能的稳定性，提高完美释放技能的收益，玩家可以躲避技能而不是束手待毙。

平心而论，非指向性技能并非就没有优点，当敌方进入草丛或者闪现过墙从你的视野中消失时，指向性技能就毫无用武之地了。这一点本身就是指向性技能和非指向性技能天生的平衡机制，在有树林影响视野的DotA中更为明显。非指向性技能的增多，对于技能魔耗较少（以及存在无消耗技能）的《英雄联盟》而言，可以极大地提高竞技性和游戏性。但是另一方面，非指向性技能对于新手却是另一番景象：技能的稳定性降低，导致技能打不到人，高手很容易杀掉自己，自己却很难对高手造成伤害。本来这个问题并不严重，因为大部分老英雄还是以指向性技能为主，但随着老英雄的重做，新手和手残党发现自己能玩的英雄越来越少，上手门槛越来越高。

和DotA相比，《英雄联盟》的英雄们共通性较少，更具独特性，出装和技能加点都要根据战局进行变化，这就导致了单个英雄的上手难度更高。比如同为ADC英雄，伊泽瑞尔要出三相之力，而瘟疫之源则要出破败之刃，对单个英雄的理解并不

能帮助你掌握其他英雄。而DotA虽然系统复杂，英雄之间的差异性却较小，掌握基本玩法后想学新英雄上手很快。也就是说，DotA系统的上手门槛高，而单个英雄上手难度较低。《英雄联盟》则相反，系统上手门槛很低，单个英雄的上手难度较高。本来《英雄联盟》这个问题还并不突出，但随着老英雄的指向性技能重做为非指向性技能，这个现象更加严重了。而原有的指向性技能也因为可以造成稳定的输出被迫削弱，导致“会玩的英雄不强，强的英雄不会玩”的尴尬局面。这种情况继续下去，会严重影响玩家群扩张的速度。新英雄巴德刚上线的冷遇，应该是一个值得注意的警示。

英雄设计的不平衡

《英雄联盟》之所以能够成功，并不是因为它改进了DotA的缺点，而是因为它开创了不同于DotA的游戏体验（这也是很多类DotA游戏设计者很容易犯的一个错误）。与DotA后依然固守力敏智框架的类DOTA游戏不同，法伤系统让法师在后期也可以成为主力输出，韧性和冷却缩减也让英雄的出装更加多样化……不止是道具，英雄自身的能量、怒气等新颖设定丰富了游戏玩法，给玩家更多的娱乐体验。

但是，这种千变万化的游戏系统，本身就存在难以维持平衡的缺点：错综复杂的游戏系统，任何修改都会牵一发而动全身。对法力回复装备的削弱，结果就导致大量无消耗英雄的崛起；对物理伤害装备的增强，结果就是大量中单AD刺客的盛行；改动吸血枪的法术吸血效果，就足以影响许多依靠法术吸血续航的英雄；提高一个三相之力的售价，就足以让众多英雄退出电竞舞台……而且，很多时候，玩家并不是按照设计师的初衷来玩游戏：比如曾经的AP狮子和AP蛮王，这种新的玩法虽然强力却并非出自设计师的本意，很快就被无情削弱；起初是作为上单英雄的道具而出现的破败王者之刃，因为各种属性都适合ADC，有一段时间成为大多数ADC的标准装备……

反观DotA，虽然力敏智系统限制了新英雄的设计，但平衡性却维持的更好。这就好像两大经典格斗游戏《拳皇》和《街霸》。《拳皇》的角色必杀技花样更多，玩法多样，但平衡性较差；而街霸的角色必杀技非常相似，变化虽然少但更加平衡。当然，就像街霸和拳皇各有各的特色一样，《英雄联盟》和DOTA也同样凭借自己的魅力吸引了一批忠实的粉丝。但随着英雄联盟更加强调电竞要素，平衡性的问题也必然会被摆到台面上。

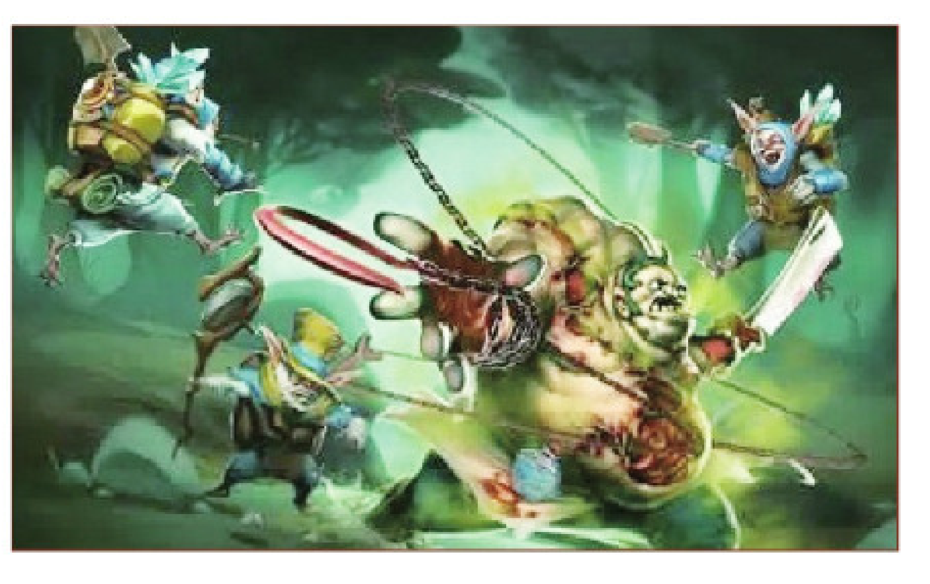
那么如何才能维持游戏的平衡？首先要明确的是，绝对的平衡不存在于任何游戏中，版本热门英雄是必然存在的。设计师需要做的是维持动态平衡。版本热门可以有，但存在克制英雄、克制道具和克制战术。强力技能有释放难度，后期英雄前期弱势。英雄组合多样化，冷门英雄可以组成强力组合。维持动态平衡的具体对策有以下三种：1.削弱热门英雄。这是《英雄联盟》最常用的办法，但不是很奏效。要么有的英雄一削再削还是强（比如刀妹），有的英雄一削就永无出头之日了（比如狼人）。跟DotA比，《英雄联盟》的英雄出场率一直不容乐观。2.增加克制装备。DotA有句话说得好：武功再高,也怕羊刀。技能再狠,我有林肯。控场再强,开启黑皇。大肉再厚,圣剑伺候。这一点《英雄联盟》做得很差，有些英雄就是发育起来无敌，没有道具可以克制。3.增强冷门英雄。像有些英雄一削弱就掉入冷宫一样，增强英雄时也经常会出现一增强就成为非BAN即选的情况。这一点《英雄联盟》和DotA都很常见，只是DotA有小黑屋系统，不至于影响电子竞技的平衡。

相信《英雄联盟》的玩家对此很有感触，强力的英雄再怎么削一直都能在比赛









左上：时光守护者的Q技能变为非指向性

左下：DotA的树林机制反而暴露了指向性技能的缺点

右上：DOTA2非指向性技能的代表月神箭

右下：DotA公认的两大高难度英雄地卜师和屠夫



场上看见，比如皇子和盲僧；冷门的英雄再怎么加强都上不了场，比如乌鸦和奎因这两个鸟人。为什么《英雄联盟》会出现这种情况，其实一开始的英雄设计就出了大问题。我们都知道DotA里的火枪有很长一段时间是菜鸟的代名词，那是因为它逃生能力太差，也缺乏防止英雄突进的能力，一近身就完蛋，这其实也是大部分游戏中的射手定位。而《英雄联盟》呢？有的英雄无消耗且有回复能力；有的英雄纯肉装却依然有真实伤害；而有的英雄既可以远距离输出带有百分比伤害……换句话说《英雄联盟》的英雄太全面了，用通俗的话说就是，DotA里英雄要么高要么帅要么富，而《英雄联盟》里太多高帅富型的全面英雄了。

什么是标准的高帅富英雄呢？我们把各种各样的能力看做一个个积木样的模块，无消耗是个模块，回复强是个模块，突进和逃生也是模块。从模块化设计的角度来看，一个英雄如果拥有了太多的模块就会对平衡性产生影响。我们回顾一下之前的热门上单吧，从未被增强一直在削弱的刀女刀锋意志，和一直作为老牌上单出现的狂战士，他们拥有的共同点是纯肉却依然有输出（刀锋的飞天姿态和狂战士的鲁莽挥击），强力的突进能力（刀锋的利刃冲击和狂战士的诸神黄昏），以及限制能力（刀锋的均衡打击和狂战士的逆流投掷），线上的恢复能力（刀锋的至尊锋刃和狂战士的残暴打击），当然还有免除控制的能力。以模块化设计的观点来看，刀女和狂战士拥有同样的模块，只是侧重点略有不同，所以说他们是同一类型的英雄。唯一不同的是狂战士的突进依靠大招的免控，效率不如刀女的利刃冲击，有时还需要疾跑辅助，适用性自然比较低了。

面对这种情况，Riot要做的更多的是对英雄机制上的修改，而不是单纯的数值变动。建立资料数据库定义技能与道具的功能模块并建立关联，根据最近的游戏数据分析英雄过强或过弱的问题出在哪个模块，精准定位要修改的内容。同时完善设计守则限制英雄的模块种类和数量，科学指导设计师的创作，制作出“不完美”却平衡的英雄。

网络分区对玩家群的拓展与巩固的影响

曾经的全国第一电子竞技游戏DotA，与其单纯地说它是一款MOBA游戏，不如说它促进同学们感情交流的社交游戏。当年DotA在没有任何官方宣传的情况下能够席卷全国的重要原因，就是大学同学之间以寝室和班级为单位，老手带新手慢慢火起来的。而假期返乡后的同学聚会，通常也用DotA作为交流感情的手段。笔者读本科时几乎所有男生都在玩DotA，如果你不玩DotA就无法融入大学的人际交往圈。这一点和日本的**モンハンブーム**（怪物猎人热潮）非常相似，很多人本身并不热衷于游

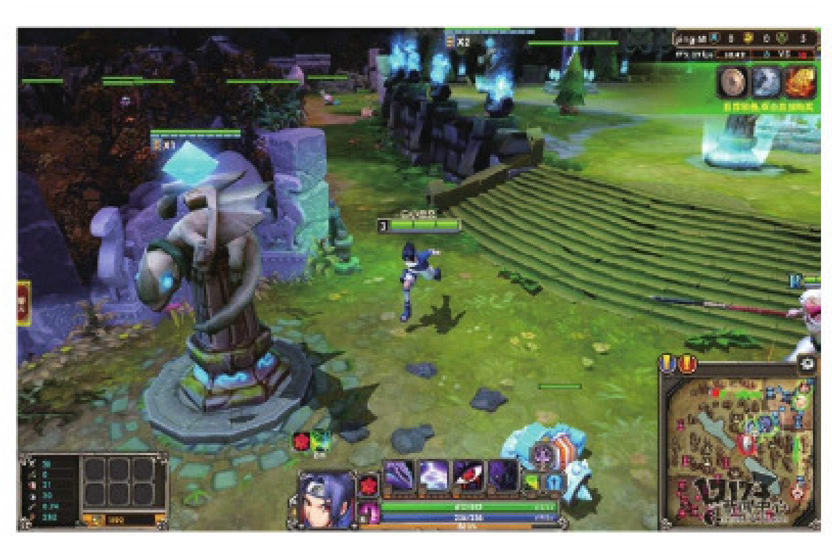
左上：阿卡利的能量槽设计让老DotAer眼前一

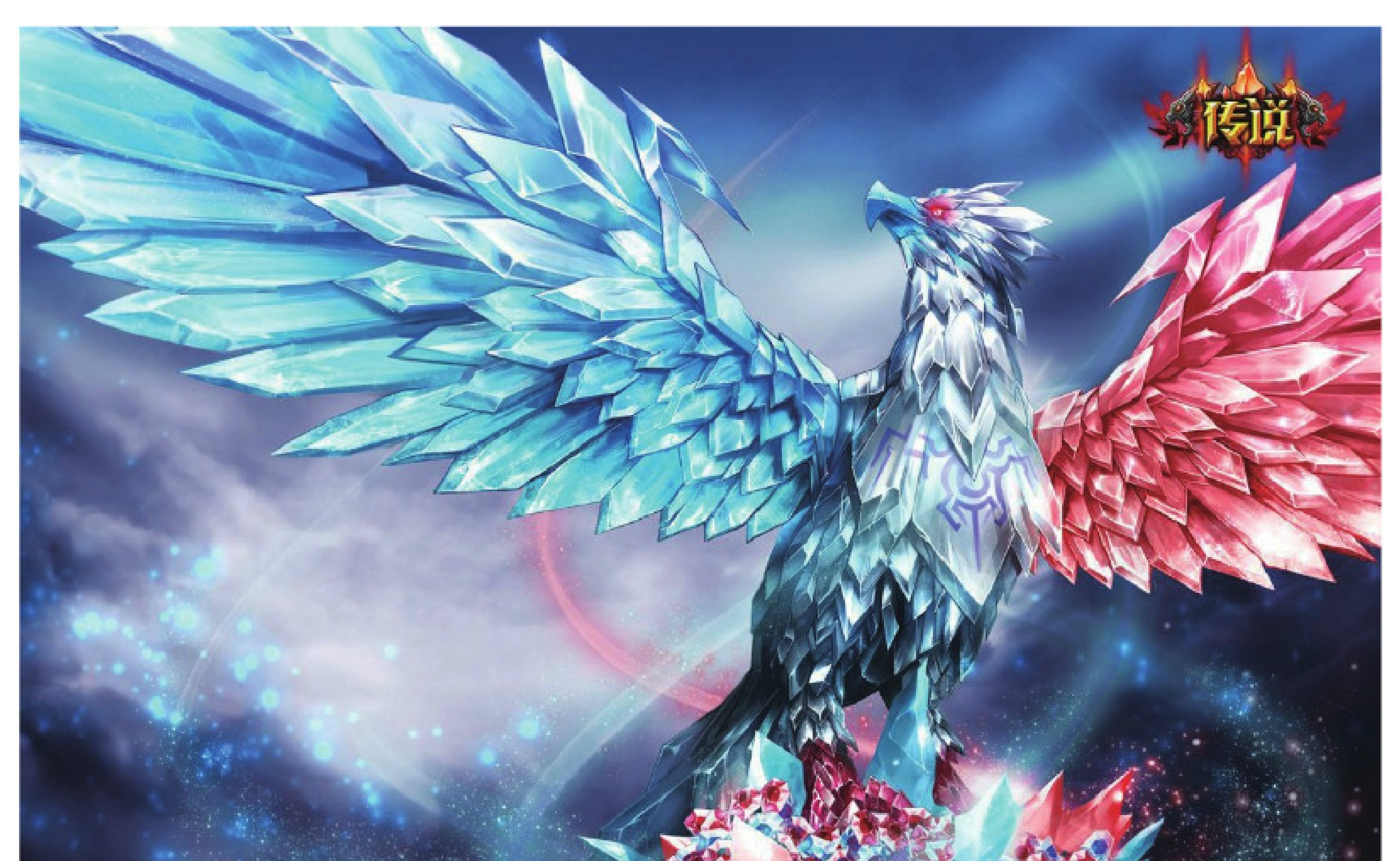
左下：和许多抄袭DotA系统的游戏不同，300英雄完全模仿了LOL的系统

右上：冰晶凤凰的设计非常出色，优点（控场）和缺点（缺蓝）都很明显

右下：末日使者可能是DotA中最高帅富的英雄了









戏，但为了交到新朋友、增进朋友之间的感情而加入狩猎世界。这就像最流行的球类运动都是团体项目，足球篮球橄榄球棒球都是如此。

团队游戏拥有单人游戏所不具备的社交机能，同为电子竞技，格斗游戏却逐渐走向没落，更证明了团队的重要性。而DotA拥有“电竞”和“社交”两大热门要素，受欢迎也是理所当然的。作为MOBA扛旗者之一的《英雄联盟》，设计上就拥有比DotA更易上手等优点，在吸引新玩家这一点上本应比DotA更有优势。但是其网络分区的设计，却在阻碍新玩家的加入，并影响老玩家的关系巩固。《英雄联盟》外服，比如北美、欧洲和韩国等地都是只有一个服务器。只要在这些地区居住的玩家基本不用考虑服务器的问题，只要身边有人在玩《英雄联盟》，那么就一定能在游戏中一起战斗。但是反观国服，众多服务器不仅大大增加了运营成本，还将原本统一的玩家群割裂开。

回顾DotA的推广历史吧。老手以寝室、班级为单位带领新手，形成一个五人左右的小团体进行游戏。而多个小团体再通过游戏融合为一个大团体。比如笔者大学时先是几个寝室开始玩，后来又和其他寝室通过约战的方式熟悉后，开始和其他寝室的玩家一起游戏，最终形成全民DOTA的现象。

但是《英雄联盟》国服的多服务器现状，却恰恰把小团体的联系切断了。因为在游戏初期寝室等小团体选择服务器比较随意，等大家都到了30级有了符文天赋想和其他寝室一起游戏却发现不在同一个服务器。如果想一起玩必然要有其中一个小团体放弃之前积累的优势，这对于大多数人都是无法接受的。下面我们详细分析一下。

首先是随等级成长的天赋符文系统，虽然作为新手指南让玩家逐渐熟悉系统是件好事。但是在推广最重要的环节——老手带新手的情况下，天赋符文却让新手的短板效应更加明显：本来新手对于游戏的理解不如老手，在天赋、符文和召唤师技能的三重劣势下，新手往往会成为队伍的累赘。而老玩家也会面临同样的问题：在北京上大学的小张回家和高中同学聚会，大家吃完饭打算一起打一盘撸啊撸，结果登录一看大家都在不同的大区，想凑一起玩一群人先得打人机升级，升完级发现没符文没天赋打个野被野怪打死，郁闷了半天后来大家一起去玩DotA2了。这其实就是发生在我和我朋友身上的一个案例。

其次是英雄收费模式。也许有土豪每次和朋友在新区玩都会用人民币购买自己喜欢的英雄，也许有玩家因为不愿重复消费流失到其他游戏，因为缺乏相关数据，网络分区对英雄收费模式的影响还不能下判断。据捞月狗方面的一份数据显示，电信一区艾欧尼亚的人数一直在不断膨胀，是当之无愧的第一大区；排名第二的不是网通一区比尔吉沃特而是网通二区德玛西亚，应该与盖伦的知名台词辨识度较高有一定关系；排名第三的黑色玫瑰据说因为名字吸引了大批女性玩家；之后才是网通一区比尔吉沃特（出处：http://lol.laoyuegou.com/account/population.html）。有趣的是德玛西亚和黑色玫瑰的总比赛场次数甚至不如排名第八的班德尔城，说明活跃用户不高。笔者猜测这两个大区有一定数目的玩家都是为了和朋友一同游戏临时建立的账号。在中

大学生 DOTA 联赛首获官方批准

4 月中旬开赛

总奖金逾 2 万元

本报讯（记者[illegible]）武汉要举办首届高校电子竞技联赛了。记者昨日从省体育局了解到，这场由大学生自主举办的联赛首次通过了官方批准，全省 13 所高校数千名报名者将在接下来的两个月比赛打 DOTA 。

据了解，这次比赛项目包括在年轻人中最火的电脑游戏 DOTA（《守护遗迹》）、LOL（《英雄联盟》）和 CF（《穿越火线》），参赛者来自武汉大学、武汉理工大学、华中农业大学、湖北大学等全省 13 所高校的本科生、硕士及博士研究生。从 4 月中旬开始，比赛持续时间近两个月，总奖金超过 2 万元。参赛者还可申请《中国电子竞技运动员注册证》，获得国家二级运动员资格。

省体育局相关负责人表示，近年来，国家越来越重视电子竞技运动的发展，引导青年学子健康参与。



人口普查 统计每个服务器上的人数

排名	原区	服务器名称	总玩家人数	总比赛场次
01	电信一	艾欧尼亚	7,778,803	37,645,591
02	网通二	德玛西亚	4,912,295	17,960,947
03	电信十	黑色玫瑰	4,781,683	13,106,219
04	网通一	比尔吉沃特	4,572,941	18,681,705
05	电信二	祖安	4,205,856	23,213,009
06	电信六	战争学院	4,046,987	19,082,946
07	电信三	诺克萨斯	3,856,968	21,045,201
08	电信四	班德尔城	3,529,903	21,248,696
09	网通三	弗雷尔卓德	3,354,119	12,537,887
10	网通四	无畏先锋	3,150,001	11,068,510
11	电信八	雷瑟守备	2,995,695	11,414,679

左上：火热的电竞联赛助推游戏宣传

左下：DotA曾是连接宿舍兄弟情的纽带

右：捞月狗上的英雄联盟国服人口普查

国的特殊国情下网络分区给玩家自己也带来新的问题：笔者的大学分南北两个校区，北区网络是电信，南区网络是网通。大一住北区，大二搬到南区，《英雄联盟》也得跟着换个区。等放假回家，家里是电信，这下不敢再换区了，开加速器。可开了加速器在高峰时段延迟还是高，对《英雄联盟》这种需要玩家快速反应的游戏无疑是个噩梦，于是笔者只能在高峰时段选择玩其他游戏。

从现在的角度来看，广开大区的唯一好处就是迅速增加纸面上的玩家数，并用这个不代表真实玩家数的数字去做宣传而已。

匹配算法和奖惩策略的问题

国服推出分组排位后并没有收到想象中的好评，在实际操作中玩家也发现这个新排位系统不过是老排位系统披了一件新衣罢了。曾经的rank积分依然存在，只不过隐藏了起来。新的钻石黄金白银及其中的各大组，不过代表了之前的各个分段。如果你的隐藏rank超过了界面上显示的分段，那么你的积分上涨速度就会非常快；反之如果你抱着已经是黄金段位不会再跌的心态一输再输，你会发现之后想赢回来，增加的积分就会非常少。这种换汤不换药的新排位其实解决不了真正的问题，电竞游戏玩家的需求是什么，是与同等水平的玩家展开竞技，是高质量的游戏体验。而不是你玩得好，匹配系统就给你分配一些低水平玩家拉低你的胜率，也不是在排位中无法选择到你擅长的位置最终输掉比赛。

出乎大家意料的是，英雄联盟是个短板效应很明显的游戏。也许很多人表示不解，因为英雄联盟中英雄死亡后并没有金钱惩罚，这难道不是对新手玩家的照顾么？但实际上，正是因为英雄死亡后没有金钱惩罚，队伍中的高手很难通过自己的强力发挥来压制敌方英雄的经济。而且，英雄联盟对于“英雄位置”的要求比DOTA更高，“刺客”“坦克”“DPS”和“辅助”。如果其中一个位置出了错误的装备没有尽到自己相应的职责，比如男枪堆红叉团战走位差，大树不出坦克装团战不保护后排。那么到了后期，除非对面犯很严重的错误，否则取胜就是一件不可能完成的任务。在对战中，获胜的一方往往不是大神最多的一方，而是菜鸟最少的一方。这也是大神单排也会被坑的原因之一。菜鸟还不是最可怕的，更可怕的是恶意挂机、消极游戏、我行我素的玩家，他们毁掉了队友的努力，却并没有受到相对应的惩罚。国服虽然有举报系统，但效果堪忧。有些消极游戏的惯犯依然继续游戏，丝毫没有受到任何惩罚的影响。更可怕的是我行我素的玩家，他们并没有挂机，甚至不能算消极游戏，但他们不会听从指挥，活生生把一款团队游戏打成了单人RPG，这样的行为还没有明确的标准去制止。也许有人会问，仅仅加强对玩家的惩罚就可以解决问题了么？这个有待商榷，但透过表象看本质，去分析一下玩家为什么会消极游戏，或许能找到答案。消极游戏的一大原因，就是队伍内对位置的争夺。“XX中单（上单），不给就送”的口号几乎每一个英雄联盟玩家都听过，一旦队伍内两个玩家因为位置互不相让，那么其他玩家往往也会采取消极游戏的选择，因为英雄联盟对于英雄位置的要求很高。一旦位置出现重复，前期或许还能取得优势，后期几乎无法取胜。









左上：没有天赋、等级和符文，打野前期很容易被野怪反杀

左下：适合多个位置的英雄露露

右上：被寄予厚望的位置匹配系统因使用者太少成为鸡肋

右下：LOL抽奖活动，算是不错的营销手段了

那么，其中一名玩家退一步，不选自己擅长的位置不就好了么？这又回到了之前所说的问题：英雄联盟的短板效应很明显，也很容易引起滚雪球的反应。比如你擅长上单这个位置，但是队友抢了上单于是你只能去打野或者辅助，可是队友的上单在上路不停被杀，直接让敌方上单快速出了核心装备破了塔，你就算水平很高面对装备与经验优势的对手也很难挽回局势。大部分抢位置的玩家都是这个心理，正因为这是一个重要的位置，所以并不放心交给陌生玩家。而对于位置也没有一个直观的积分去帮助玩家判断，单从rank和段位并不能看出一个玩家各个位置的水平。

由于“位置”对于《英雄联盟》的重要性非常之高，简单的以统一的elo和rank来确定玩家水平并不科学，如果引入位置积分和英雄积分，应该会让对玩家水平的测定更加科学，游戏也会更加平衡。但是英雄的积分也许很好解决，毕竟一个英雄只有一个积分。那么位置呢？不可能根据英雄分，因为一个英雄可以适合很多位置；也不能按分路分，因为现在换路非常常见。那么，怎样才能科学地分配位置？我写初稿时，《英雄联盟》还没有推出位置排位系统，现在推出的除了推广上有一些问题外，基本上还是可以满意的。不过笔者再提几个建议：每个英雄应该有多个elo分，一个是英雄elo分（这是现在英雄联盟助手在做的），还有其他的位置elo分。比如法术输出elo分和承受伤害elo分，以及打野elo分（检测召唤师技能）。我想用炮娘打ADC，就取炮娘elo分（权重小）和物理输出elo分（权重大）进行计算并选择合适的队友进行匹配。这个方法的最大问题在于服务器能不能承受相应的数据计算量，不过一旦施行会有效地减少位置之争而引起的分歧。此外，玩家在英雄选择界面逼迫队友秒退的情况时有出现，选择了盖伦却配上回蓝天赋。这样往往是没有犯错的玩家退出游戏受到惩罚，或者各不相让开始一局胜利希望渺茫的游戏。Riot如果不在这一点上及早对消极玩家进行惩罚，恐怕会流失大量玩家。

匹配与排位面临的另一个问题，是同一场比赛不同表现的玩家却拥有同样的评判标准的问题。比如恶意卖装备消极游戏的玩家，他和其他玩家所受的评判标准是一样的。现在有一个很好的解决办法，很可能也是Riot正在着手研究的，那就是LPL职业联赛中提到的团队贡献率。通过KDA数据和推塔数、插眼数等计算其团队贡献率，最终决定玩家本场比赛获得的积分。也许玩家这一局获胜了，但因为抱高手大腿表现不佳被扣分；也许玩家这一局输了，却因为团队意识强对团队贡献大而加分；至于消极游戏辱骂队友的，则会大大扣分……

如果能制订良好的匹配系统和奖惩策略，对提高老玩家体验和规范新玩家行为都很有帮助。

营销策略的不成熟

《英雄联盟》早期采取了很多错误的营销策略，比如著名的QT兑换券送英雄活动，大大降低了玩家购买新英雄的动力。反正迟早都要送，为什么要买呢？而之后的几次限定风波也严重地透支了腾讯的信誉：如果我能在后来用更便宜的价格买到所谓的限定皮肤，那为什么还要在限定期间花高价买呢？《英雄联盟》目前的营销策略还有很多问题，同时也有很大发展空间，具体的营销策略方案有时间再写给大家。

其他问题

英雄联盟社交性的缺失，不仅是指多服务器带来的群体割裂，还包括游戏中社交软件功能太少。没有公会系统，战队系统太弱，没有防骚扰系统，没有表情系统……可以说Riot在设计英雄联盟时，就没有考虑其社交性。此外，在游戏体验方面，英雄联盟还有一个非常严重的缺陷，那就是录像系统的缺失。上一场打得很精彩，想传给朋友看看？抱歉，没有Rep。也许是处于对服务器压力的担忧Riot没有推出Rep系统，但希望他们不要忘了REP系统曾经对DotA乃至魔兽争霸3的辉煌所起到的推动作用。此外，还有玩家间交易系统、玩家创意系统、以及一直难产的成就系统。这些系统一旦上线，无论是对于推广游戏、增加盈利渠道还是增强用户粘性都有很大帮助。而为了实现这个目的，Riot还有很长的路要走。当然，英雄联盟发展到现在，也在一点一点进步当中。送礼系统就是一个不小的进步，只是更多可发掘的内容还在沉睡中。





左：中单位置在整个游戏中占有非常大的地位

右：抢位置的剧情在每一局游戏中都会出现

枝繁叶茂看卡坦

文 | 摩卡



写这篇文章，是有原因的。前一段时间，一位新接触桌游的朋友，让我介绍些游戏给他玩。其实我对于桌游，入门不久且一知半解处甚多，不过别人找上门来，也不得不装装行家。对桌游有所了解的都知道，《卡坦岛》和《卡卡颂》是公认的推荐给入门者的首选游戏，于是就把《卡坦岛》推荐给这位朋友。

这位朋友找了桌游吧玩了《卡坦岛》，并且在移动设备上也下载了这款游戏的移动版。我问了朋友对这款游戏的评价，并非是想象中的交口称赞（关于评价的事儿我们后文专说），不过他还是表示要买《卡坦岛》，闲来呼朋唤友的耍上一耍。

目前桌游购买的主要渠道是网购，朋友上网查了查，除了对价格充满疑惑之外，还被五花八门的包装盒及各种扩展什么的弄的晕头转向，于是又来求助于我。

我首先解释的是价格问题，像《卡坦岛》这样的配件中有版图、有卡牌、有大量的模型指示物的，正版的价格很难在200元之下，至于价格明显低于这个的，我对朋友说原因你懂的。朋友的经济实力我大致有了解，我相信他会购买正版。对于朋友提到的游戏的包装盒看起来不一致有相当的差异，又是什么扩展之类的，这个就没那么容易解释清楚了，于是我仔细做了一下功课，把《卡坦岛》这款游戏的版本和扩展等信息仔细的理了一遍，下文就算是成果了。

基本状况

《卡坦岛》系列是德国著名桌游设计师Klaus Teuber的作品，他必定会因为这部作品而名垂史册的。这款游戏是1995年推出，今年整整20周年了，20年间，《卡坦岛》基本版四次再版，发行的各种扩展及相关游戏百余款，翻译成了20种以上的语言，据说总销量是千万套的级别。

由于是资料性质的总结，我在知名桌游网站BoardgameGeek上以“catan”为关键词进行了搜索，相关的游戏有130款左右，我又以“Klaus Teuber”为关键词进行搜索，相关的游戏超过150款。Klaus Teuber设计的游戏四度获得德国年度最佳游戏大奖（SDJ），分别是1988年的《巴巴罗萨》（Barbarossa）、1990年的《古董大盗》（Hoity Toity）、1991年的《乱七八糟》（Wacky Wacky West）和1995年《卡坦岛》。自《卡坦岛》发布以来，Klaus Teuber就很少设计其他游戏，而是将自己的设计热情全都放在《卡坦岛》系列上，这份专注令人动容，但也让人有些许的遗憾，这么才华横溢的设计师，要是能再多设计出一些桌游，岂不是更好。





↑这是Klaus Teuber获得德国年度游戏大奖的另外三部作品



“卡坦”家族

基本版

前文说过了，“卡坦”相关游戏在百款以上，我们首先要做的就是把这一百多款游戏都属于什么情况说说清楚，然后才能以主次为序相应的介绍。

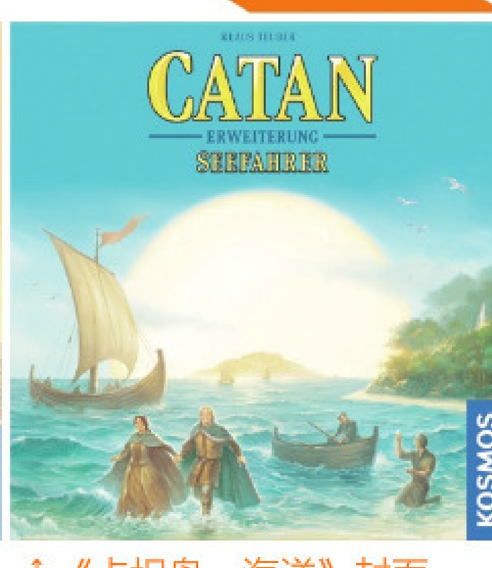
首先是《卡坦岛》基本版，最初是由德国发行商Kosmos于1995年出版发行，后来授权美国出版商Mayfair，基本版再版4次。中文版由中国台湾新天鹅堡公司发行，我们目前玩的最多的，应该还是这个版本。



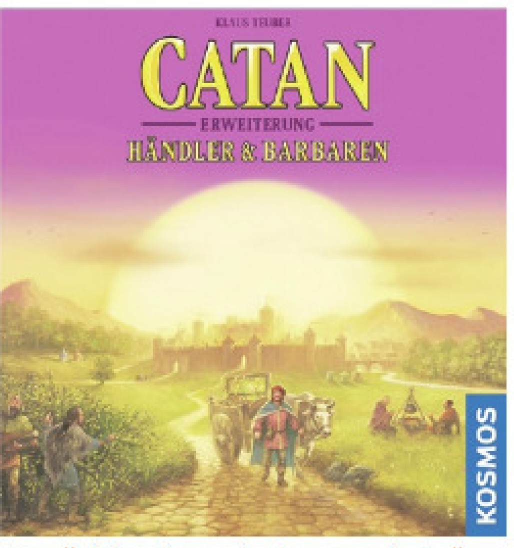
→《卡坦岛》中文版及配件

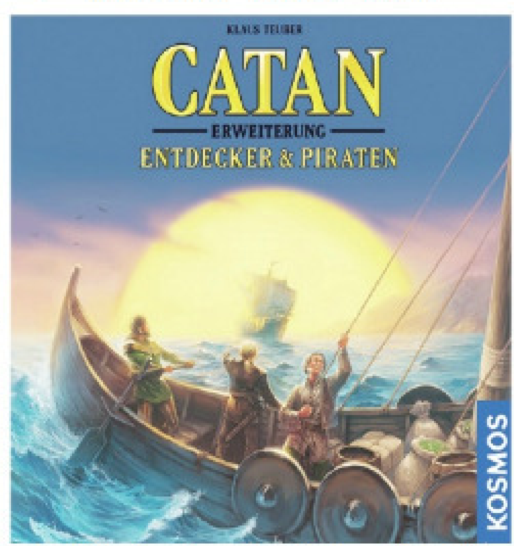


↑《卡坦岛：城市和骑士》



↑《卡坦岛：海洋》封面







↑《卡坦岛：商人和野蛮人》 ↑《卡坦岛：探险家和海盗》

大扩展

基本版之下是大扩展，以电脑游戏的叫法，这就相当于是资料片或者DLC了。《卡坦岛》的大扩展有4个，分别是《卡坦岛：海洋》（Catan: Seafarers）、《卡坦岛：城市和骑士》（Catan: Cities & Knights）、《卡坦岛：商人和野蛮人》（Catan: Traders & Barbarians）、《卡坦岛：探险家和海盗》（Catan: Explorers & Pirates），分别出版于1997、1998、2007、2013年。

《卡坦岛：海洋》，从名字就能看出"扩展"在哪里了，构架游戏版图的六角形片，除了矿场（产矿石）、森林（产木材）、麦田（产粮食）、砖窑（产砖块）、牧场（产羊毛）外，多了海洋片（无出产）和金矿（产金子），玩家可以造船，游戏里也增加了海盗船。针对基本版的规则，"海洋"扩展的规则有些许改变，比如"最长道路"奖励由船只和道路组成的"最长的贸易线路"奖励替代等等，不过总体来说没有大的不同。

《卡坦岛：城市和骑士》相较于"海洋"扩展，对基本版的改变可以说是翻天覆地的。游戏里增加了新的商品牌。新的商品与资源类似，但只通过城市出产，还增加了城墙、骑士以及野蛮人版片及野蛮人入侵事件（通过投骰子触发）等设定。基本上，这个"骑士"扩展，让你感觉已经不是在玩"卡坦"而是另外一个什么游戏了。

《卡坦岛：商人和野蛮人》是在"骑士"扩展之后接近10年才发布的，从游戏规则的变化上来看，既不像"海洋"扩展那样只有微调，也不像"骑士"扩展那样翻天覆地，这是一个多种规则多种变体的大杂烩。具体的规则不细说了，没个三五千字根本无法说清楚，特别提一下的是，《卡坦岛》基本版及各大扩展，支持的游戏人数基本是3-4人，这个"商人和野蛮人"的扩展，有2人游戏的变体规则。

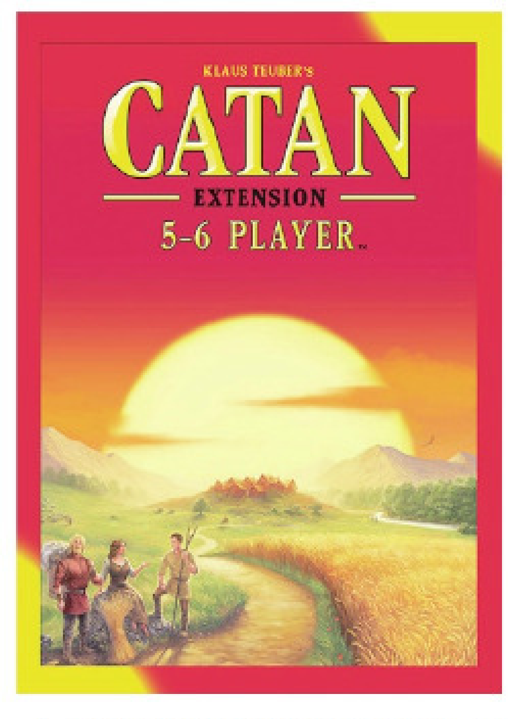
《卡坦岛：探险家和海盗》是2013年发布的，同第一个扩展类似的与海有关的题材，不过细比一下，"海洋"扩展就如同在海边趟趟水，而《卡坦岛：探险家和海盗》确是真正的航海探险。这个扩展看起来依旧是大杂烩，航海、海盗、香料的题材，玩法与《卡坦岛》基本版比起来已经有了很大的不同。

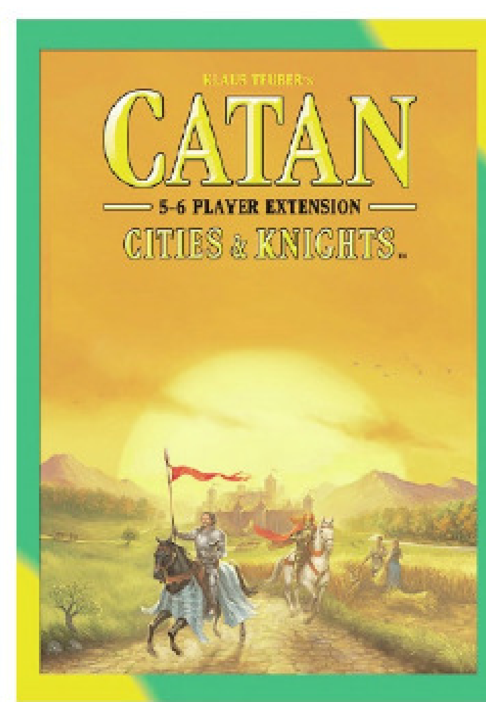
强调一下：这4款扩展都必须配合基本版才能游戏。

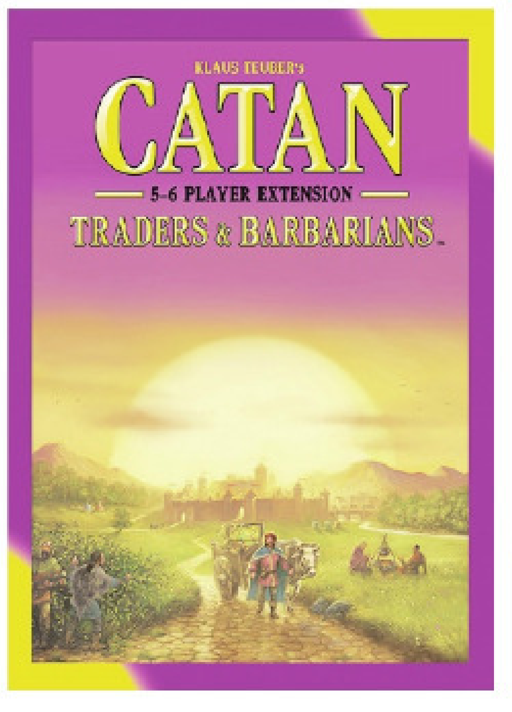
5-6人扩展

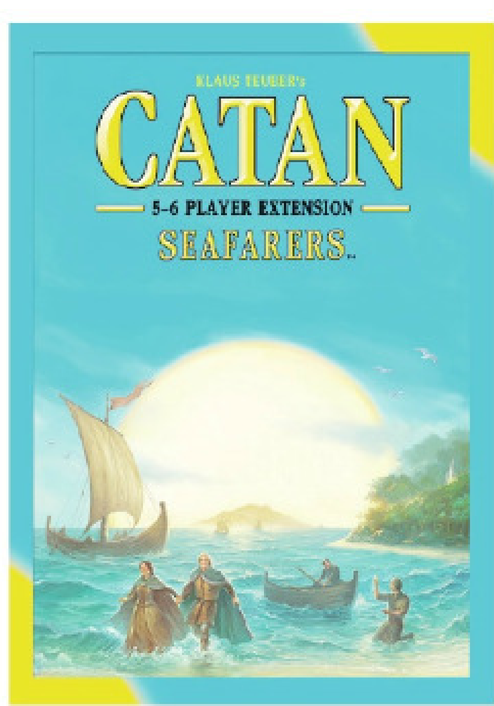
相比于上文提到的这4款玩法上的扩展，《卡坦岛》系列还有另外一大类扩展——人数扩展。这种扩展比较有特殊性，因为《卡坦岛》系列一般是支持3-4人游戏，对于一款桌游而言，4人的玩家上限确实有些少了，于是就有了5-6人扩展。

5-6人扩展，不是指一款游戏，事实上，基本版和上面提到的4个大扩展，都









↑基本版及4大扩展的5-6人扩展

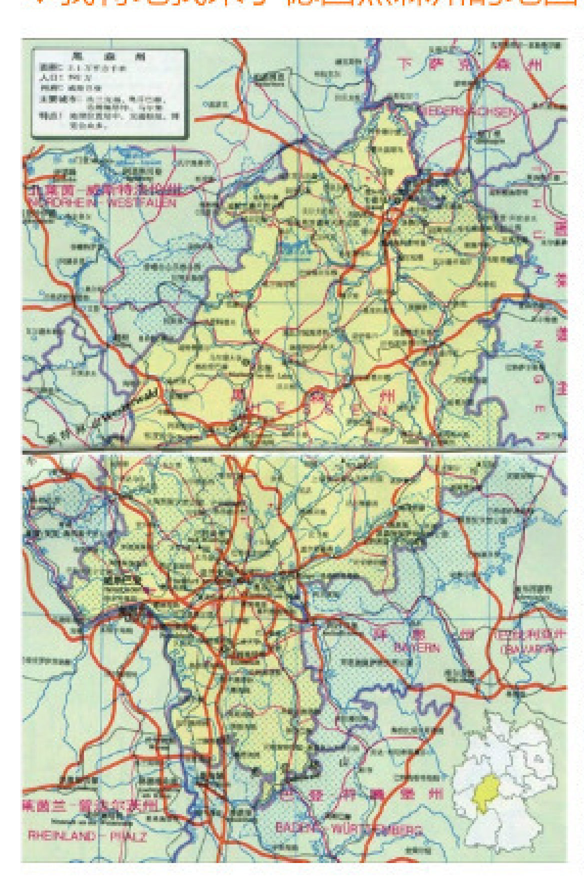
分别有自己的5-6人扩展。基本版的5-6人扩展发行于1996年，4大扩展的5-6人扩展，分别发行于1999、2000、2008、2013年。

《卡坦岛》系列的5-6人扩展，思路就是扩大版图，增加资源，虽然这种改变，确实能“容纳”5-6人游戏了，但老实说在游戏性上没有提升，因为游戏人数的增加，使得游戏节奏变缓慢，其中的玩家交涉环节时间拉长，会让游戏的整体感觉偏枯燥。

我个人的看法，3-4个玩家在一起，玩《卡坦岛》系列非常棒，真的有5-6名玩家，我们可以找到很多其他好玩的桌游，不见得再玩《卡坦岛》系列。

说到这里，想起我这位朋友对《卡坦岛》的不满之处，就在于交涉环节（玩家之间尝试互换资源的环节），朋友认为，在这个竞争类游戏中，资源互换不可能是双赢的，所以玩家玩这个游戏到极致时，就是绝不同其他玩家交换资源（因为谁都不愿成为吃亏的一方），那么这个游戏的交换环节就没必要了……这个说法还真不容易驳倒，就此打住吧。

↓我特地找来了德国黑森州的地图，与游戏版图对比，相像度还是蛮高的





卡坦地理系列

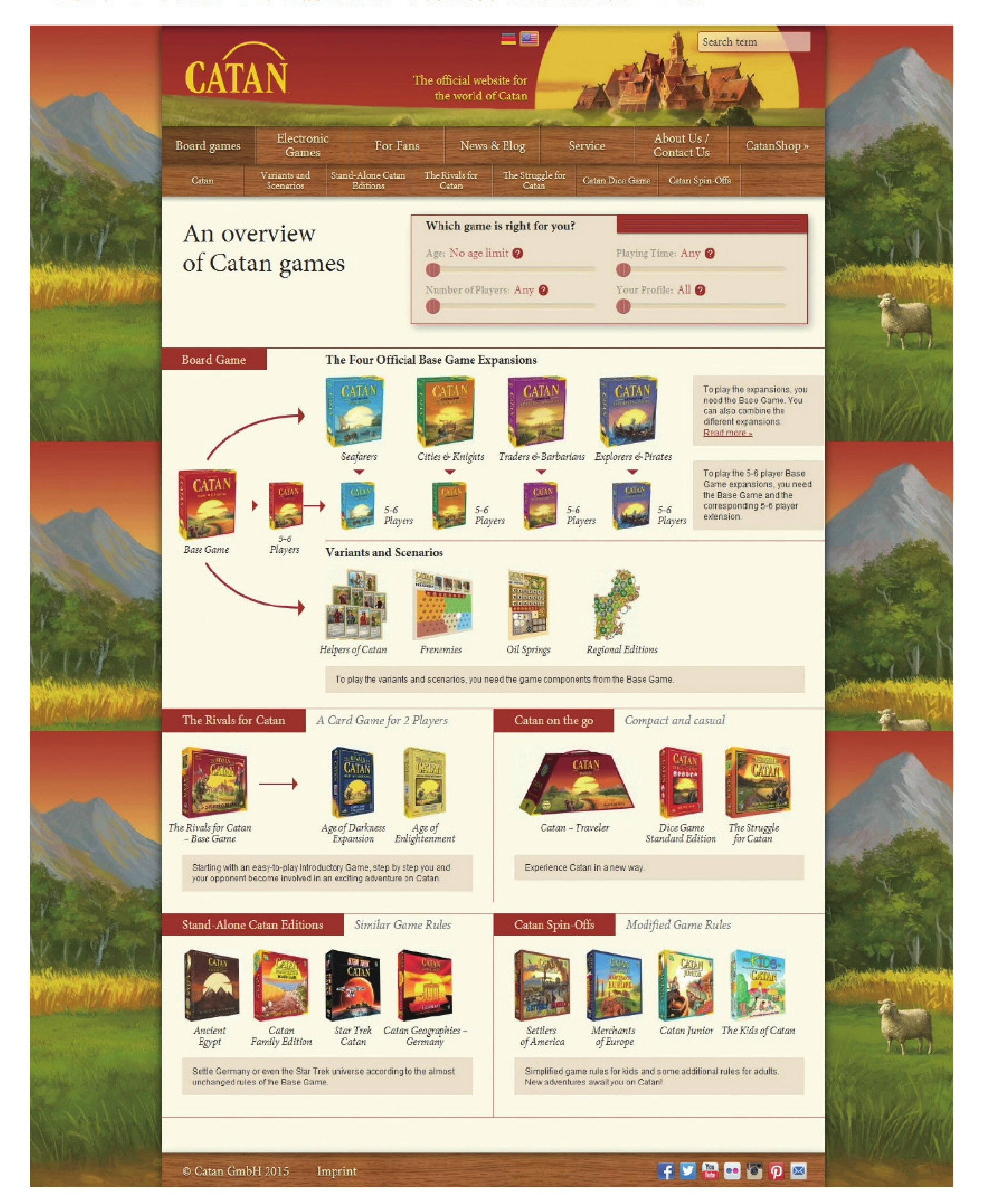
这个系列国内相对少见，但游戏的数量并不少（有至少10几款）。系列的英文名称是Catan Geographies，这个系列的游戏与其他“卡坦”游戏相比，最大的特色是游戏的版图不再是虚拟的卡坦岛，而是现实中存在的地理区域。

前文已经说过，《卡坦岛》系列的设计者Klaus Teuber是德国人，最先出品游戏的德国发行商，后来又授权美国发行商，所以地理系列采用的地理区域，大部分都在德国或者美国（少量在欧洲其他国家）。比如系列的第一部作品《卡坦地理：黑森开拓者》（Catan Geographies: Settlers of Hesse，2007年发行），选用的地图就是德国黑森州的地图，估计中国玩家对这个地方陌生的很，说法兰克福知道的人多些，法兰克福属黑森州。

卡坦地理系列的游戏规则，与基本版区别不大，系列中绝大多数游戏的版图是固定的（比如《卡坦地理：黑森开拓者》模拟的是黑森州的地图），所以规则上微调了一下，比如玩家只能在表示真实城市的交叉点建造城市，部分城市间隔很近，因此定居点必须间隔两条道路规则不再有效等等。补充一下：这个系列很多作品支持最高6人游戏。

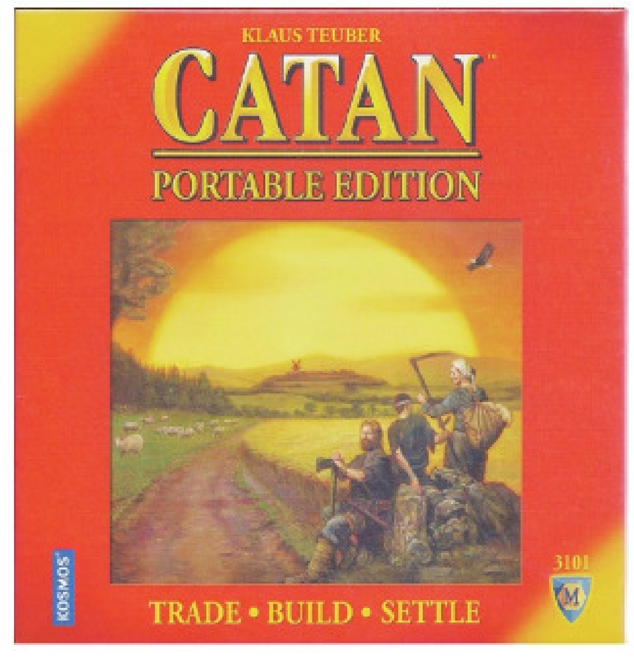
如果这个系列，能出一款国内地点的扩展，那情况也许就大大不同了。

↓这是www.catan.com网站上对Catan的分类，上面的一大类包括基本版、4大扩展及对应的5-6人扩展，还包括卡坦地理系列和少量小扩展；中左是“卡坦”卡牌版，中右包括移动版和骰子版，下左包括“星际卡坦”在内的一些卡坦相关游戏，下右包括卡坦历史系列及Junior版



卡坦历史系列

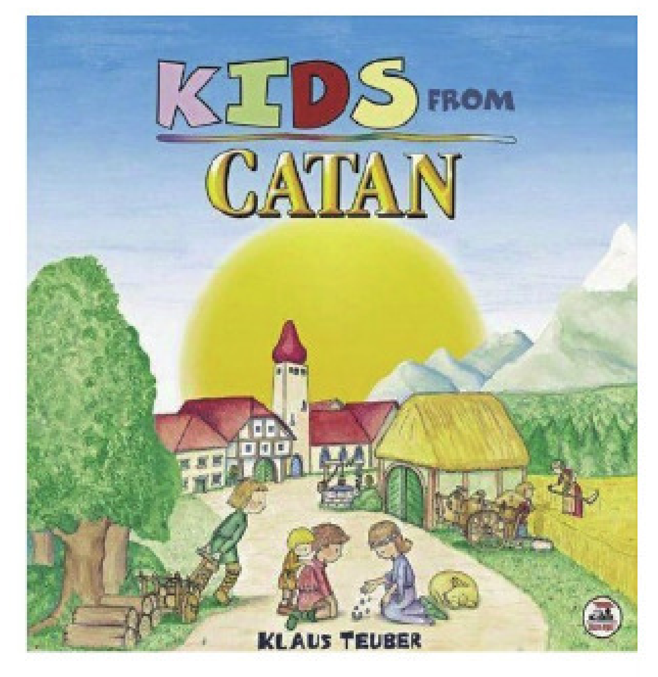
历史、地理不分家，有地理自然就有历史。系列的英文名称是Catan Histories，这个系列到目前为止应该只



↑《卡坦岛》旅行版封面



↑《卡坦岛》纪念木盒版外观



↑ The Kids of Catan封面



↑ Catan Junior封面



↑《卡坦岛3D收藏版》封面

有三部产品，分别是《Catan Histories: Struggle for Rome》《Catan Histories: Merchants of Europe》《Catan Histories: Settlers of America – Trails to Rails》，对应的历史时期分别是古罗马、中世纪的欧洲、近代美国。这三款游戏的玩法和《卡坦岛》基本版差距很大，大致是文明类桌游的玩法。

小扩展

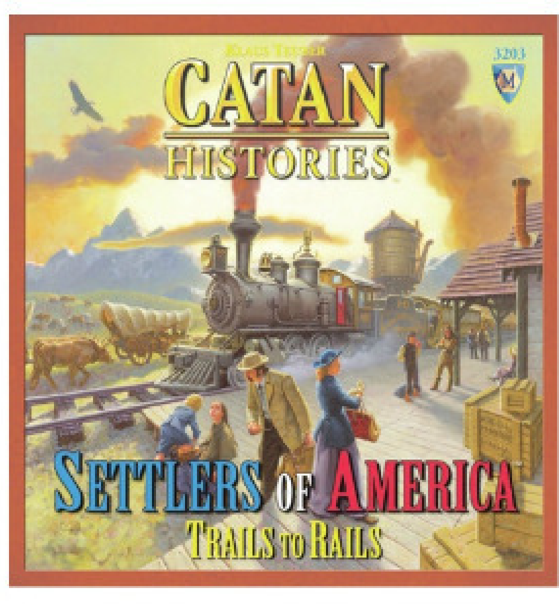
小扩展的组成非常复杂，本来是应该细分的，限于作者自己的水平以及本文的篇幅等因素，就不再细分，而是大而化之的介绍一下。

很多小扩展是网络或者桌游相关杂志推出的，很多场景扩展是出版商在某些活动中赠送用以推广游戏进行宣传的，前者有很多被收集整理成型，内容加入到前文提到的4个大扩展中，还有部分扩展是爱好者自制的。

小扩展的数量庞大，但对国内玩家而言，似乎也没有太大的意义。从游戏的角度而言，玩家拥有基本版+4大扩展就足够了。

↓卡坦历史系列的三部作品

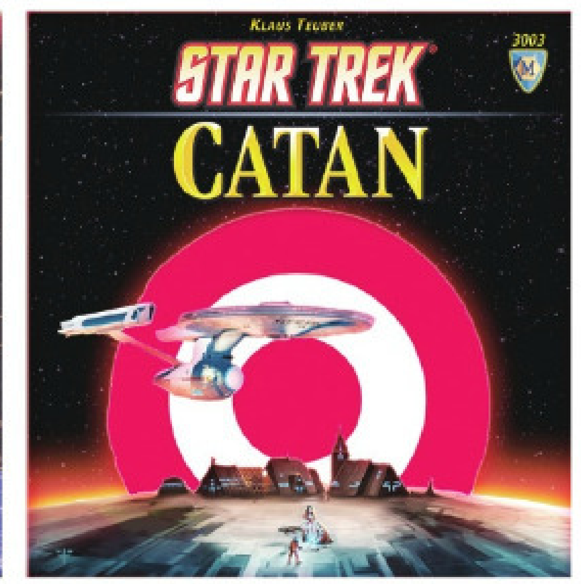


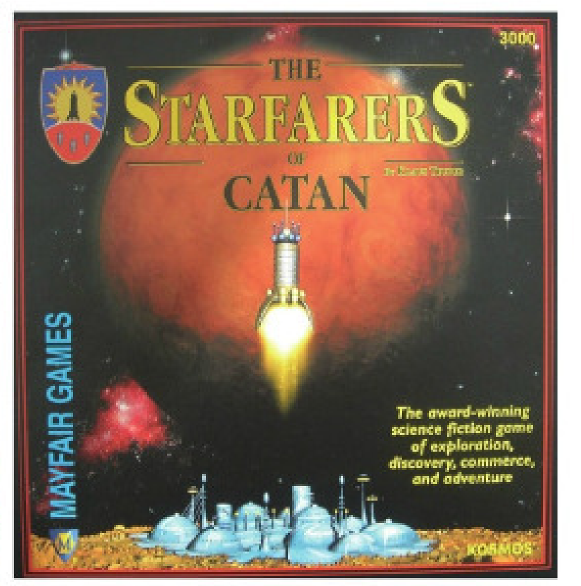




↓三款星际题材的卡坦相关桌游







特别版

特别版，不是特别在规则上，其中有部分游戏规则还有所简化，特别版是特别在配件及游戏收纳美工设计上。

首先隆重介绍的是《卡坦岛3D收藏版》（Catan 3D Collector's Edition），这是《卡坦岛》推出10周年庆时发行的，版图和模型是全3D的，非常精美，让人垂涎欲滴呀。当然，价格也颇惊人，亚马逊上已经600美元冲上了。

《卡坦岛》纪念木盒版，这是15周年纪念，除卡牌外的全部配件都是木制的，亚马逊上的价位据说是350美元。

现在我想知道的是，今年20年，能推出点儿啥？

知名的桌游系列，推出便携版和Junior版，基本上也是惯例，《卡坦岛》系列也不例外。

结语

写了这么多，诸位看着有点儿乱吧。其实呢，上文说的这些还只是版图类的卡坦游戏，“卡坦”系列还有卡牌版（Catan Card Game）和骰子版（Catan Dice Game）两大类，游戏数量也不少，有机会再单独成文介绍吧。P

游戏与下一代的故事

时光飞逝，世界变化的速度已经远远超过了我们的想象。当你还在回忆当年和小伙伴们在街机房“挥汗如雨”时，也许你的孩子已经吵着向你索要你一台最新的家用机了。不同的年代我们玩不同的游戏，而作为伴随着游戏长大的一代，我们又会如何看待我们的下一代呢？

哪个婆婆不是从媳妇熬过来的？

“将来你有了儿子，让不让他玩游戏？”

文 | 巧克力大侠

最初讨论这个问题的时候，不但儿子是没影的事儿，便是媳妇也还八字没有一撇。当时是和几个游戏圈的朋友在吃饭，说起社会或家长谈起游戏就色变仿佛是面对洪水猛兽这事儿时，A说等我们这代玩过游戏的掌握了话语权，社会环境会慢慢得宽容起来，将心比心嘛。

B显然不同意A的看法，对C说当年咱两个网吧熬了两天两夜，你儿子要是也这么玩，你咋办？

我打断他的腿！C的回答非常果断。

于是D摊摊手说道，所以说嘛，哪个虐待儿媳的婆婆，不是从媳妇熬过来的？大家说那是旧社会，现在大都是媳妇不孝敬婆婆。D接着说，道理上是一回事，所有不孝敬婆婆的媳妇，想想你也会有当婆婆那天。

于是大家都哄笑，那个时候“儿子玩游戏”还是很虚无缥缈的话题，很快大家就开始了游戏内容方面的讨论，将这话题抛到九霄云外。

如今，“儿子玩游戏”这话题也该纳入议事日程，想起ABCD的话，恍如隔世呀！不再是饭后的谈资，这个话题是该仔细想想了。

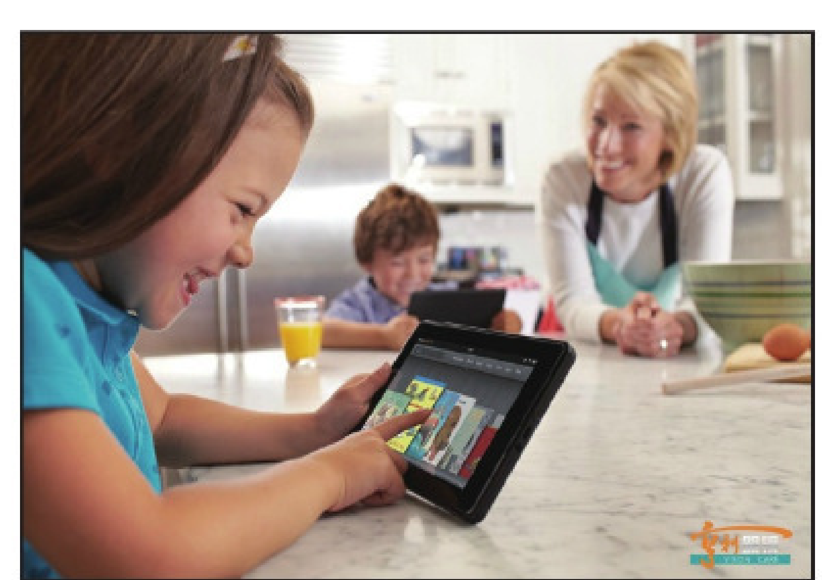
“让不让儿子玩电子游戏？”，或许我们可以换个说法，叫“为什么不让儿子玩电子游戏？”不让总该有个理由吧，那些视游戏为洪水猛兽的人的理由是什么？我想有两点，一是沉迷，二是怕游戏中的某些有害成份毒害孩子。

先说沉迷，指深深地迷惑或迷恋于某事物，就是说要长时间的迷恋某事

左 《求生之路》这款游戏，非常能培养人配合协作的精神，只是这画面……确实不太适合低年龄段的玩家玩
右上 《大航海时代》系列，我说我对地理知识的兴趣，起源于此游戏，你别不信
右下 小孩子对游戏的喜爱几乎是天生的，这个只能引导不能强行禁止







物，这对于中国的孩子来说完全是伪命题，中国的孩子根本就没有沉迷的本钱，每天的日程满满，唯一可能有些空闲的寒暑假，沉重的作业负担和各种兴趣班接踵而至。只有考上大学之后，才会有比较长的自己自由支配的时间。但那时孩子已经成年，只要在小的时候培养了良好的习惯，也不需要太多担心。

事实上，对于孩子来说，沉迷于任何东西，哪怕是学业，都是不可取的，看书学习的时间过长，体育锻炼、社会活动甚至放松休息的时间就会被严重挤压，德智体美劳全面发展不应该只是口号，所以家长根本没必要担心孩子沉迷于电子游戏，实际上会让孩子沉迷的，可不只是电子游戏，只要把孩子不长的空闲时间安排充实，适当的玩玩游戏也无不可。

游戏中的某些有害成份毒害孩子，这个是确实是客观存在的。我也不想举例说某某游戏对开发孩子智力有利这样的话，有好的游戏，也就有不好的，还有的游戏某些部分好某些部分不好。如果孩子自己就能明辨一切是非健康成长，那还要家长干什么？要老师和学校干什么？要和谐健康的社会环境干什么？一个孩子健康长大，说是要经历九九八十一难也毫不为过，会对孩子造成伤害或其他不利影响的的因素很多，为什么单单把玩电脑游戏这一条拿出来如临大敌呢？

说到底，人类最大的恐惧，是对未知的恐惧。因为不了解，所以才害怕。家长自己对电子游戏不了解，又听说可能会对孩子造成不利影响，怎么办？干脆不让他玩就是了……看起来顺理成章的选择，实际上透着胆怯和不负责任。其实电子游戏不过就是黔之驴，家长们含辛茹苦，为孩子付出的极多，真的就不能花功夫了解一下电子游戏。当你某一天对你儿子说：“来，孩子，这款游戏很不错的，试着玩玩。”给孩子的惊喜，也许强过你从天上摘月亮给他。

所以，我的态度是——玩游戏，可以，但时间要有限制，而且游戏必须是我把关之后的。即使是这样，也不能放任，还必须在孩子玩游戏的同时进行对应的教育，最重要的是要让孩子分清游戏与现实的区别，别RPG玩多了以为现实生活也能Save/Load，格斗游戏玩多了就去打群架，某些高大上的游戏玩多了以为自己可以拯救世界，或者是足球游戏玩多了，以为中国队真的能得世界杯冠军就行了。

堵不是办法，疏才是正道，等你多年的媳妇熬成婆，也该为媳妇想一想，当你不让你的孩子玩游戏时，想想自己当年为玩游戏而做的各种抗争，再想想自己并没有因为玩了游戏而变成什么坏人，还有什么比这更有说服力的证据吗？

游戏其实就是一个玩意

“第一代玩家的下一代会怎么样？他们会成长在一个更开明更自由的环境。”

文 | 西塞罗

讨论这个话题之前，我首先想起的是以前看过的一本书《丑陋的日本人》——当然这本书也是日本人写的。日本人无论二战前后，都有大量移民去巴西开拓农场，那些战后一代到巴西时，却受到老一辈的责难，随身携带的半导体等全部被没收——“我们年轻时候哪有时间享受这些？”这些老人没有察觉，对于二三十年代出生的人，电视机和半导体当然是奢侈品，但对那些出生于五六十年代的新人，半导体早就是伴随他们成长的必需品。用二三十年代的

观念去套四五十年后的情况，爱说“一代不如一代”的“九斤老太”全世界都有，不只是中国特色。

电子游戏在我国不止平时受到九斤老太们的讥讽，头上还顶着“电子海洛因”和“上瘾”的帽子。虽然现在“电击疗法”不作为先进经验推广了，但这两个帽子至今没有正式摘掉。“电子海洛因”批判最盛时，有记者大人深入少管所，调查一番后举出一个非常客观的数字：少管所里的少年犯90%以上都玩过电子游戏！在这里我绝对不质疑这个数字——因为当时这位记者大人如果到普通中小学调查一下男生，玩过电子游戏的也应该是这个数目。

随着第一代“游戏玩家”进入35岁左右，他们的小孩也从瓜瓜坠地长到可以玩游戏的年龄，那么这些玩家会怎么做呢？是当作传家宝刻意的言传身教做下去还是抱着“老子当年吃够了电子海洛因的苦，你千万不能碰”呢？我认为两者都是极端情况，大部分人只是会把游戏当做一种常用的娱乐工具，就像足球篮球一样，任他们的孩子自然发展下去。

大家都知道，不只是电子游戏，其他新生事物，如电影电视电唱片，在出生伊始都遭到过各种有德之士的批判，但现在都已划入“不足为惧”的范畴。有德之士们惧怕的原因当然是青少年易受影响，被新玩意所迷惑。也难怪，所有这些新生事物之所以能够大行其道，当然是因为它们具有以前娱乐不具备的吸引力，而且娱乐一旦铺展成流行现象，当然会泥沙俱下。比如电影除了色情片，还有大量不良意识的宣传片政治片等等，构成了行业的糟粕，就算是货真价实的艺术，也确实不是人人都能欣赏的来得。这些娱乐方式本身，也有一个从粗到精，从下里巴人的简单娱乐到艺术殿堂的发展过程。例如电影发展史中，早期的影片不过记录别人火车进站，唱歌跳舞，它只是马戏团和游乐场的简单娱乐。接下来有人用它记录歌舞表演，有人用它记录时事新闻，一直要等到“蒙太奇”等等剪辑手段的出现，才让它迈上第八艺术的道路。电影一方面艺术化，另一方面也大众化。到现在，看电影只是我们的日常娱乐，和父母，和恋人，有空的时候去电影买包爆米花边做边看，这只是我们日常生活的一部分。

电子游戏从上世纪80年代进入我国已经经过了近40年，也是走着这样的发展道路。一开始游戏只是专属儿童和青少年的玩物，它确实有着以往娱乐达不到的乐趣。不可汇演，它也导致了一些问题，比如逃学和一些犯罪行为。另一方面，因为它在当时是青少年和儿童专属的，成人不了解也不愿意了解，所以很多有德之士抛弃深层次原因，把责任推给毫无背景的新生事物“电子游戏”，实在简单方便。“陶教授们”不仅我国有，国外也有，大名鼎鼎的《真人快打》和《横行霸道》就不止一次站在风口浪尖接受主流媒体的批判。只不过电子游戏国外出现得早，于是问题出现和解决也都比较早。要知道在游戏之前，国外电影和漫画审批早就被卫道士们一遍遍审过，这些行业也都早已通过审查实现自律。国外的游戏行业有实例可鉴，自然有妥协和反击的通道。现在不少国家的游戏行业都拥有自己的审查机构，通过自我审查来消除社会上的反对意见。与此同时游戏行业本身也越做越大，最早游戏行业只是电脑业与玩具业的杂交，但是随着电子娱乐越来越盛行，特别是手机这种必需品的崛起，也让电子游戏渗透的越来越广——既然电子游戏如此深入广泛，如此无孔不入，又自我审查自我控制，你还有什么理由去反对呢？

在我国游戏行业也在走着类似的发展道路，上世纪90年代末批判电子海洛因，04-05年左右陶宏开教授批判网游，这些早就是过去式，甚至陶教授现在都在给网游做代言了。无论手游还是网游，受众群体都在一步步扩大——《传奇》《魔兽》《英雄联盟》《我叫MT》《放开那三国》《刀塔传奇》。现在这些游戏的主要付费群体可不是当年的小学生，而是有工作能力，拖家带口的成年人了。哪怕是以往曲高和寡的单机，根据国外网站统计，PC版《侠盗猎车手5》，超过10%的销售也来自于中国。就算是不玩游戏的老人们，这些年也会为







左上 反游戏斗士陶宏开教授代言《亮剑2》
左下 国内对游戏的批判漫画
右 站在风口浪尖的暴力游戏

"手游概念股"激动一阵。对于那些担心或想鼓励下一代玩游戏的人，你们要知道，现在和8~90年代不同，现在游戏就是大部分人日常生活的一部分，和吃饭看电影一样，我怕吃辣，就不吃辣；我喜欢爱情片，就看爱情片……至于我不看片，好吧，大家觉得你有些怪，不过也就随意，大家知道你会做你喜欢的事情去。

第一代玩家的下一代会怎么样？他们会成长在一个更开明更自由的环境，不会像我们这样把游戏奉若神明，也不会像我们的祖辈把游戏看做洪水猛兽。对于他们来说，电子游戏就和他们看的动画片，踢得皮球，使用的手机一样，只是日常生活的一部分，像呼吸睡觉一样自然，只是，也许，会比其他娱乐少花一点钱，多花一点时间吧。

"iPad宝宝"初长成——游戏与下一代

"你可以杜绝家中出现主机，可以绝不当着孩子的面玩GTAV，但实在没法不当着孩子的面玩手机和iPad。"

文 | 老黑

首先我不得不承认，关于游戏与下一代之间关系的讨论，是一个相当老土的话题。自从上世纪80年代初，电子游戏以街机和FC的方式进入刚刚打开国门的中国大陆以来，游戏对孩子的影响只有"有害"和"有益"这两种完全不同的结论，两派之间的争论就一刻也没有停止。

以专家、学者自居的"卫道士"们始终坚信游戏是大毒草，将所有少年儿童在成长中出现的问题统统归咎于"电子海洛因"这一洪水猛兽。而"开明人士"们则努力论证游戏的正面作用，从空泛的"开发智力"，到具体的"玩美式RPG可以学英语"、"玩《大航海》等于是上地理课"等等不一而足。双方始终用非黑即白、非正义即邪恶的二分法来看待下一代与游戏的关系问题，双方在各自的发声领域隔空交手，各自提出的论据也纯属鸡同鸭讲。但至少有一个事实，是双方都没有办法回避的——电子游戏会占去孩子大量的课余时间，是必要影响到孩子们本来就有限的精力。既然如此，那就干脆将游戏与孩子做最彻底的隔绝。等待孩子没有学习压力了（普遍认为这个时间点应该是在高考结束之后）在放任不管。这大概应该是解决这一矛盾最为常见的解决方案。

对"游戏与下一代"关系的处理，本质上是一门管控艺术。当下街机厅这一广大80后玩家孩提时代的"圣地"已经基本消亡，网吧的管理也日趋规范化，实名制（身份证）使得未成年人几乎没有偷偷进入其中大玩"刀塔""传奇"的可能性。至于有了孩子之后还能继续购置游戏主机的玩家，就更是少之又少了。我们可以这样说，自己的父辈梦寐以求情形——将孩子与游戏彻底绝缘，这已经实现了。当然，这里的"游戏"是指依托专用娱乐硬件和显示设备才能运行的传统游戏。

游戏的定义，它的表现形式，尤其是孩子与其接触的途径在当下已经发生了翻天覆地的变化。你可以杜绝家中出现主机，可以绝不当着孩子的面玩GTAV，但实在没法不当着孩子的面玩手机（我不相信你真的可以忍住），无法避免不让孩子接触到平板电脑。取走游戏机的视频线，将电脑的键盘、鼠标锁进抽屉，即可让孩子与传统形态的游戏做物理层面的隔绝。但在这个"移动改变生活""无手机不能活"的时代，让孩子完全碰不到，甚至是在主观上无视移动设备的存在，这是天方夜谭。游戏已经通过娱乐用APP形态所实现的不仅仅是移动化，更重要的是其软硬一体的全新特性。所以"游戏与下一代"的关系，更确切的说是"移动游戏与下一代"，或者是"iPad与下一代"之间的关系。

在这个移动APP已经和水与食物一样成为成为现代人生活必需品，向空气一样无孔不入的时代，"限制"已经成为了空谈。尤其是对于10岁以下的儿童而言，他们的成长伴随着移动硬件在过去六年时间里爆炸式发展的全过程，智能设备同样也是他们生活中不可或缺的一部分，在这样的现实之下，管控的目的已经不可能是一味地限制，正确的做法是让这些产品回归本位——手机就是电话，电脑就是工具，别让孩子将他当作游戏机；既然iPad无法隔绝游戏，那么就干脆不要阻断孩子和游戏的联系。既然孩子迟早要接触到游戏，那就尽可能地将时间前移。如果让孩子在八九岁这个智力、手脑协调能力已经发育完全的时候接触iPad，那么他不可能对"寓教于乐"类的游戏应用感兴趣，移动平台





左 让孩子意识到"平板是一件工具，可以娱乐，也可以工作"
右 这也是为什么许多手游在我们看来略显"低龄化"的原因

对于他而言就真的是一台游戏机，接下来他要想方设法做的事情就是下喜欢的应用。切完水果就要割绳子，玩了之后自然就要找更复杂，更有娱乐价值的游戏。但在3-4岁这个语言与思维能力高速发展，孩子对外界认知欲望急剧增加的成长阶段，他们能够驾驭的应用类型有限。对于他们而言，能够对着屏幕写出一个简单的汉字，通过声音来识别一种动物，要比操纵只会做抛物线运动的呆呆穿过水管得到80分，或者是发射小鸟对绿皮猪们实现全灭的快乐要无数倍。

随着年龄的增长，家长通过对应用的选择和孩子游戏的时间进行合理的把控，最终可以让移动设备在孩子心目中成为一种非常重要的工具。它是游戏机还是学习机，完全取决于我们家长，如果有一个明确的定义并进行良好的规划，那么它就是非常棒的成长伙伴。但是家长如果懒惰了（这往往并非出于主观上的恶意），那么它充其量就是一个用来玩耍的游戏机，乃至只是一剂让熊孩子们暂时安静下来的“镇定剂”。

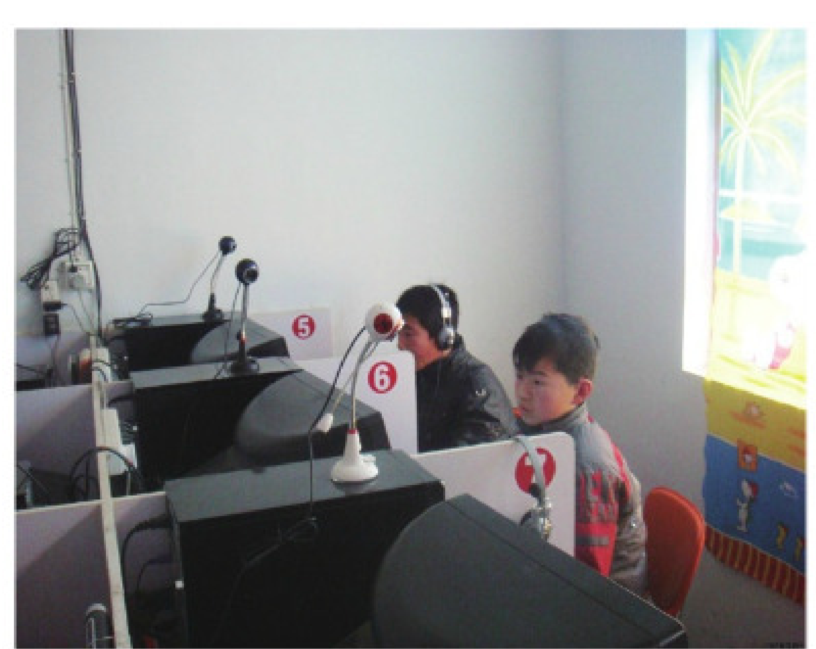
一言以蔽之，处理好“游戏与下一代”的关系的前提，是处理好“家长与游戏”之间的关系。

我们需要知道，游戏不是家长打发孩子的工具。全职父母在白天很少有陪伴孩子的时间，晚上回到家又要忙于家务和各种琐事。将iPad教给孩子幼儿，避免他们在一段时间内打扰自己，而且有事可做。这在一定层面上是减轻了家长的负担，但如果孩子因此而受到难以磨灭的负面影响，日后家长为此付出的精神上、时间上和财力上的代价将是超出想象的。虚拟世界终究比不上真实世界多姿多彩。儿童需要体验丰富的生活经验，才能全面和谐健康地发展。因此，家长应在现实生活中多多陪伴孩子，带领孩子体验不同的环境，多于大自然接触，多于同伴接触。因此游戏应该扮演的角色是孩子认知世界的一扇窗口，只有在体验到真实世界的丰富多姿后，幼儿才会对iPad中的虚拟世界减少兴趣。

我们要知道，游戏不是家长奖励孩子的工具。对游戏的管控在于让产品回归本位——手机就是电话，iPad就是一件和生活息息相关的工具，家长应尽量避免说“玩iPad”，而是用“用iPad”来代替。避免向幼儿暗示iPad只是一台游戏机。同时，家长也不能以使用iPad作为强化幼儿某一良好行为的强化物，或者是在孩子犯错之后以“不给你玩游戏”作为惩罚，这样只能让孩子在家长的不知不觉中将其神秘化、美好化、向往化。

我们更要知道，游戏不是家庭教育失败的替罪羊。“玩物丧志”中的“物”可以是世间万物，包括游戏在内的任何东西都有可能消磨人的心智。即便是对于有行为能力的成年人而言，很多人沉迷于电脑的时间大多数并不是因为对电脑的热爱以及学习什么计算机技能，而是迫不得已，没得选。沉迷于游戏的原因，很大程度上是因为除了游戏以外没有东西可以打发时间。与欧美的同龄人相比，中国的孩子娱乐方式几乎都是各种电子产品，运动种类极少，美术音乐和陶艺等艺术类的爱好也缺乏培养环境，而电子产品是其中成本最低娱乐收益相对较大的一种，相对的更容易吸引儿童的兴趣。当一个孩子沉迷于游戏当中，这绝不是“上瘾”这么单纯。其背后所反映出的是教育的缺失，以及孩子的心理空虚。

大约是在六年前，笔者扔掉了厚重的“黑莓”，迎来了人生第一部智能机，同年也迎来了自己的孩子。和这个幼小的生命相比，我在移动游戏时代的“游龄”并不比她长多少。最早接触过移动游戏应用的第一代孩子，如今最多也只是在就读小学五年级。在此之前，从未有过这样一个新生事物，能够同时与我们和自己的孩子发生如此之大的联系。在处理游戏与孩子关系这个问题上，从来就没有成熟与成功的经验，尤其是在游戏的形态发生如此变大的变革之后，更是需要我们的大智慧。P







左上 随着这样的“黑网吧”逐渐被取缔，未成年人会在哪里发泄他们的游戏欲望？
左下 iPad对于一些孩子来说，是比电脑还要神气的游戏机器
右 人们对待游戏的态度就像这张图：要么光明，要么黑暗

2015年5月硬件关注排行榜

评分数据及排行取自微博、贴吧、论坛和微信投票



1 Windows 10产品

得票率 12.37%



拥有强大背景和支持的Windows 10，迅速在排行榜登顶，当PC、手机、平板、游戏主机完全连接为一体时，其能量无疑是异常强大的，如果兼容Android应用的传言成真，那么微软在移动平台将迎来一次非常重要的机遇。P

2 新一代游戏主机

（PS4、XBOX One）

得票率 11.69%



游戏主机尽管本期得票率微升，但还是输给了集团作战、气势如虹的Windows 10产品。不过就在本期投票结束时，XBOX One行货开始降价，会不会为它们争取到更多关注呢？P

3 游戏型高性能笔记本

得票率 8.47%



游戏型高性能笔记本作为新一代PC游戏非常重要的平台，这一趋势已经非常明显，它在近期排行榜上的地位也相当稳固。P

4 NVIDIA 9系列显卡

得票率 8.14%

NVIDIA 9系列以其出色的性能、超高的能效比和广泛的游戏优化合作，成为近期玩家趋之若鹜的装机、升级选择，不过在移动平台上，NVIDIA又一次祭出了“马甲”战术，诚意略显不够哦。P

5 固态硬盘SSD

得票率 5.76%

正如上期评测专题提到的，固态硬盘目前正处于变革的前夕，不过其主流形态的变化应该是一个较长的过程，对渴望改善电脑使用体验的用户来说，如果电脑、主板支持的话，不妨考虑一下PCI-E等新接口产品。P

排名	产品	得票率
6	高性能台式机	5.08%
7	第五代智能酷睿处理器	4.92%
8	头戴式显示器	4.73%
9	新一代iPhone	4.58%
10	新一代AMD显卡	4.41%



Joker的留言板第12期

1.转眼就已经6月了，初夏的城市充满惊喜，杨絮纷飞之后的北京城最近常常碧空如洗，你们的城市夏天美好么？有什么美景发来看看啊。
2.《猎魔人3》无疑会成为最近大热的游戏，各大网站上的评分之高简直可怕，GTA5的销售王者宝座估计将会不保了啊。你们玩过这个系列么？对这位波兰种马，啊，不波兰白狼有什么记忆呢？
3.近期有什么心动的硬件么？编辑部的这帮死宅们最近又有人添置了PS4，专门玩《血缘》，然后被这个充满游戏制作人恶意的游戏折磨的神志不清，没错我说的就是小智……什么游戏的难度是令你非常想摔手柄的？
4.最近本胖由于日益感到身体的羸弱，觉得自己必须得恢复当年球场上健步如飞的自己，决定减肥了，控制饮食，加大运动量，除了每周去打球外，还购置了一套哑铃，各位有什么喜欢的运动？
5.《大众软件》的电子版和APP游戏联播都已经上线了，欢迎各位小伙伴去下来试试啊，欢迎各位提出意见呢。
6.本期留言板的最后一个话题，是儿童节各位怎么过呢？我可是打算去单位附近的八角游乐园找找童年呢。



GERALT

Hair color:	grey
Hair lenght:	shoulder length
Eye color:	yellow with cat like pupil
Scars:	one scar through his left eye, and second on the right side of his forehead
Clothing:	dark and light brown leather and chain armour light brown leather and chain pauldrons dark and light brown leather gloves dark brown leather trousers light brown quilted shirt dark brown leather boots
Accessories:	two witcher swords hanging on a leather belt over his shoulder crossbow witcher wolf medallion metal hook for trophies metal spurs on boots

夢有...終逝：1.美景？开玩笑！一天冷一天热烦死我了！
2.没玩过的只有我一个吗，对这类游戏不太感兴趣的说。
3.抱着打MEGA的目标又下了“以撒”，呵呵呵呵手残……
4.哑铃，俯卧撑，或是慢跑。
5.app绝逼还需要更好的发展 (•_•)
6.儿童节？这是什么东西。
Joker：小智的以撒玩的非常溜

心無所恃YSC：1.两耳不闻窗外事
2.没玩过耶
3.硬件嘛，魔左推荐的我都喜欢！
4.我也得减肥呀，毕业搞好了。打算玩Cosplay，天天提一把重剑舞，很快就肌无力了……



5.上线了，很好，等我买了手机就去试。

6.儿童节的话，憧憬一下自己的孩子吧，然后接着学习……高考来临，还好我去年高二。

7.我觉得肯定上不了书，又只有指着别人的留言说这是XX，我认识！唉~最后魔左我爱你！

Joker：魔左快来有人和你表白了！

微信



微博



网站

小花乳此多娇：1.杨絮纷飞的过程还在继续，天气早已炎热不已。
我也是没玩过唉，不过高考之后想入手《彩虹六号》，可是steam上预售59.9太贵了啊啊……
2.至于运动呢，当然是最爱的足球啦。
3.儿童节还是要过的，不过六月五号又是我的生日，哈哈，一起一起过！
Joker：悄悄告诉你，8神经6月1号生日！

729261045：要说难度，没玩过《恶魔城》不要提什么难度……没玩通《忍者龙剑传》别提什么是难！度！

Joker：《恶魔城》还好，有几作还比较亲民，“忍龙”就真的不能忍了……

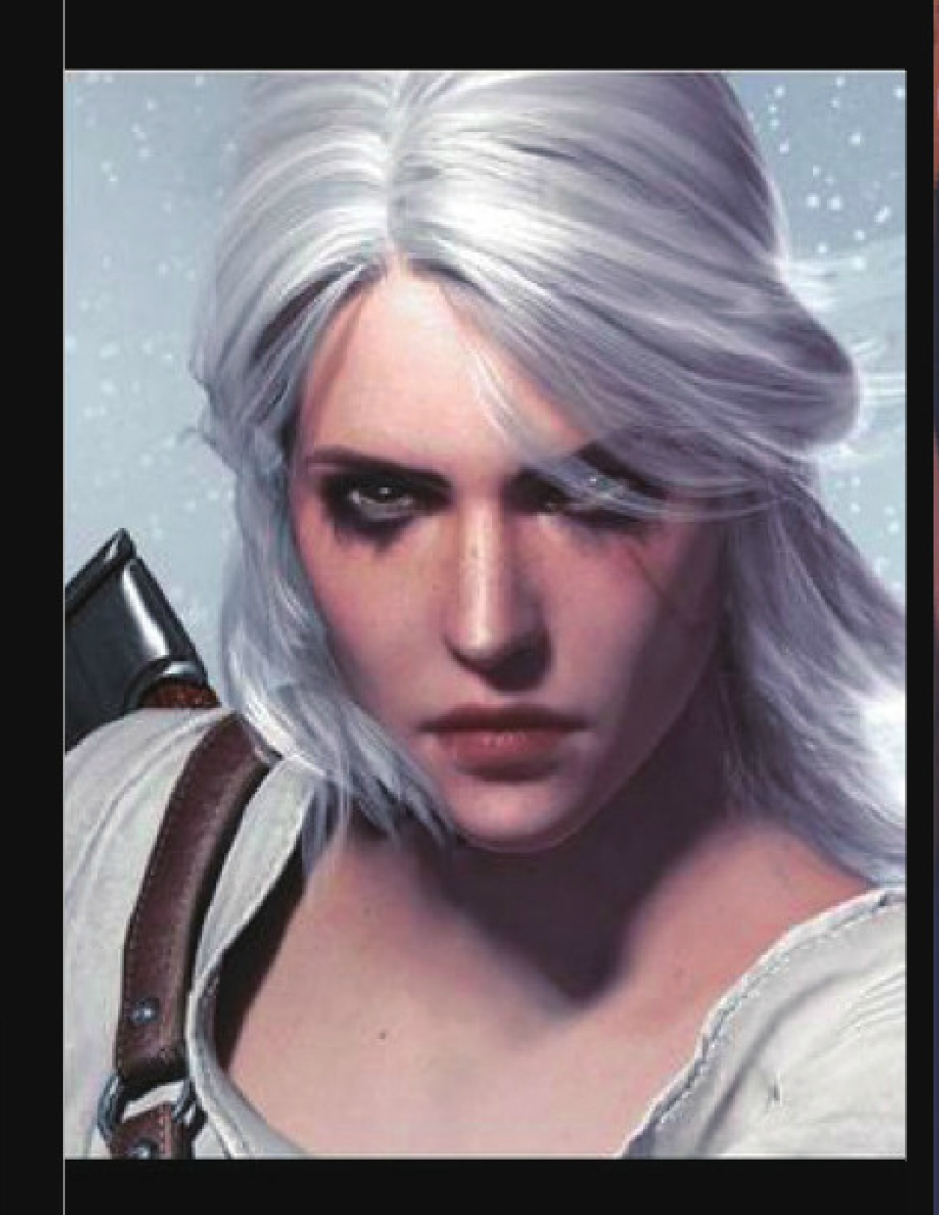
雷神YC55：1.要说美景，放眼望去，只见坑坑洼洼，到处在施工啊，呜呜！

2.玩过国王刺客，第一感觉就是好多空气墙啊，每次想跳崖摔死，就被卡在崖顶，白狼做着奇怪的动作……T_T

3.AMD马上出来的R9 390X看上去不错，短小精悍，我喜欢。

其实游戏难度什么的还好，最令我蛋疼的是《极品飞车17》里面跑着跑着突然就撞了，那种感觉简直无法形容，而且不止一次两次(×_×）怒砸键盘>__<

4.球，好多好多的球，最爱羽毛球





CIRI

Hair color: ashen blond
Eye color: deep green
Scars: big scar on her left cheek, under the eye; she tries to cover it under a strand of hair
Clothing: made from the finest materials, but travel-worn
cotton cream white shirt with shiny silk stripe
dark brown leather underbust corset
dark brown suede and leather gloves
dark brown leather pants with studs
light brown leather-heeled boots
Accessories: witcher sword hanging on a leather belt over her shoulder
decorative silver belt with turquoise blue gems
snakeskin belt with a golden buckle
two brown leather travel bags strapped to the snakeskin belt
dagger strapped to the snake skin belt



5,感觉东西有点少啊，常常不更新，希望以后多加入点游戏新闻之类的东西，做成一个平台就好了。

6.人家还是正太呢！话说为什么突然想起小时候一元一次的摇摇车……好想再和童年的小伙伴们一起玩躲猫猫啊>-<

Joker：- -白狼不是一直都在做奇奇怪怪的动作么

xm1014m82a1：1.在重庆上大学，这里的夏天一点也不美好= =

2.Witcher3挺想玩，但是最低要求660把我吓到了。

3.当然最喜欢游泳啊。

4.儿童节，再也没机会过了，6月份就俩事，一个是CET6考试，还有就是等steam和origin的特惠剁手

5.GTA5游戏时间已经200小时，昨天和基友们把抢劫的犯罪首脑挑战完成拿到了1000万，这游戏应该得吃灰一段时间了。当初GTA还没发布的时候有人说买个GTA相当于买了《战地硬仗》《Payday2》《模拟人生》《极品飞车》。200小时证明这是假的，至于整天闹得沸沸扬扬的外挂，只要进私人好友战局不就解决了吗。

6.大学放假比高中还晚送这个给校领导……

zxx646132855：1.夏天简直美好得不能再好了，大学里漂亮的妹子都穿起了靓装，赏心悦目；通宵自习室学习氛围也更好了，温度促进人的上进心啊，当然我会说晚点回去更凉快吗?

2.《猎魔人3》已经到我电脑里了，但是我电脑借给基友玩《使命召唤11》了，所以近期还是安心学习吧，《猎魔人》前两作在大软的强烈轰炸下玩过一段时间，好吧，要我说把自己当成一代大侠的玩家这得多大的催眠功力，我觉得主角就像苦逼的到处兼职的待业人员，希望三代能够找回自己真正的使命吧。

3.对于硬件的需求还是游戏给的，对于刚换电脑的我还说已经不大关注，反而是基友在不停地怨念中，赶快考完研换电脑！

4.这三天就要体测了，每天都要做一套广播体操加跑三圈的我会虚吗？引体

向上还是有点虚的，舍友们要么是健身房的高级会员，要么精通上百种肌肉锻炼方法，要么已胖得弃疗，我这小胳膊确实要锻炼了，明天就找健身梦想导师（一位同学外号）吧！

5.儿童节，我就陪小学生打会LOL吧！

Joker：别这样，说不一定那天我也在玩LOL……

大软微博话题精彩互动

get![doge]//@大叔Iam：好游戏，想起来当时在玩3的时候和老爸说“我是在学习遇到灾难时该怎么办啊，所以不要把我的PSP拿走啊喂~”//@大众软件果然棒:须藤真幸——《绝体绝命都市》//@大众软件果然棒：#看句子猜游戏#我是一个赶赴灾区的记者……

大衆軟件果然棒：你是于大爷么……//@九兒Sama：抽烟喝酒烫头发//@大众软件果然棒：#大软的星空话题#除了玩游戏你还有什么兴趣爱好？

我最近還在背單詞呢：异域镇魂曲，满满的神作感却怎么也玩不下去……也舍不得删//@大众软件果然棒：#大软的星空话题#有没有玩不过去还是玩不过去还是玩不过去的游戏，最后你想删又舍不得删_(:3」∠)_

九羽丸–是丸不是船：天河：“月亮好大，像个饼。”仙四主角四人，云天河，韩菱纱，慕容紫英，柳梦璃。//@大众软件果然棒：#大软的星空话题#说说游戏里那些看星星的场景都有谁和谁？

二逼均_夜雨神翻煩反飯：虎摸最右，我们的那盒被以为是扑克，差点被收走[doge]//@大众软件果然棒:[笑cry]快熄灯！//@清梦酱:高中寝室三国杀，精彩的不是战局本身，而是宿管正好来敲门[doge]//@大众软件果然棒：#大软的星空话题#说说你玩过的桌游，哪些精彩的战局让你印象深刻！？



大众软件

2015年第6期 总第479期

主管单位
广西出版传媒集团有限公司

主办单位
广西金海湾电子音像出版社有限公司

编辑出版
广西电脑游戏新干线编辑部
社长 施伟文 **总编** 滕耀胜 **执行总编** 韦松林

编辑部
杨立（主任） 陈子赟（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 韩大治 吴昊 郑弢
赵博 张申智 王焱
专栏记者 马骥 林选 庞瑞锦
本期责编 张申智

市场部
范锴 罗玄 韩沂杳

广告部
李怀颖
电话 010-88118588-801

发行部
韩灵合
电话 010-88118588-601
传真 010-68686261

联系我们
电话 010-88118588-501
新闻热线 010-88118588-101
通信地址 北京市100040信箱18分箱 邮编 100040

平面设计 汤瑛
印刷 北京盛通印刷股份有限公司
国际标准刊号 ISSN 1672-0148
国内统一刊号 CN 45-1304/TP
邮发代号 48-154
发行范围 国内公开发行
发行代理 北京情文图书有限公司
授权淘宝店 http://shop106209616.taobao.com
电话 010-65934375
广告许可证 4500004000185
出版日期 2015年6月5日
零售价 人民币 12.00元



一个困意难消的午后。叼着木勺、正绞尽脑汁为“责编手记”组织语言的我，耳机里播放的是这首歌，《月半小夜曲》。八九十年代的黄金曲目，翻唱自河合奈保子作曲并演唱的《ハーフムーン·セレ》。

从某个时间点开始，养成了凌晨才从公司回家的习惯。走在空无一人的街道上，是听“月半小夜曲”的好时间，悠扬婉转的曲调加上李克勤完美的嗓音，伴着夏日晚间习习的凉风，到家之前正好能循环播放三次。这短短的十几分钟，是我一天中最清醒也最迷茫的时间。

在这段路上，我看到工作到深夜的上班族匆匆赶路；看到喝得昏昏沉沉的大老板在路边电线杆上撒尿；看到爱狗人士被关了一天精力充沛的小狗拖着满街跑；也看到正生气的情侣隔着一段距离互相对视，像是两尊雕像。而我呢？我在他们眼中又是什么？应该是一个和这夜色格格不入的晚归人吧。

然而某一天的晚上，呼啸的大风夹杂着沙尘赶走了人们的夜生活，人们早早地回了家，街边小店失去了生气，连我的音乐也因为没电而停止了供应。当我拉高衣领在树叶的沙沙声中狂奔回家时，我突然意识到，我是多么需要一段这样的时光，一段能够抛开白天的一切繁杂事务的时光。我可以肆意横穿空荡荡的马路、可以做些奇怪的姿势和动作、可以随便哭或笑、可以想些白天不敢想的人和事。因为，那些和我一样像幽魂一般出现在街上的人，也在做同样的事情。

但我的心每分每刻，仍然被她占有。

她似这月儿，仍然是不开口。

小小
xxisback@popsoft.com



扫描二维码
关注大众软件微信公众平台



扫描二维码
下载大众软件App“游戏联播”